Abril
R$ 8,95
Ano 6
Nº 278
7/7/2005

CURIOSIDADES • TESTE • PIADAS • QUADRINHOS

RECREIO

GBA
Mexa-se para salvar a ilha de Yoshi

GERACAOFOXKIDS.BLOGSPOT.COM.BR

QUATRO VEZES HERÓIS

Sr. Fantástico, O Coisa, Tocha Humana e Mulher Invisível mostram os seus superpoderes no cinema

Especial
Ganhe um ENVELOPE SURPRESA

GRÁTIS
ROBIS
SCORP, o robô que vai agarrar você!

ISSN 1517-7467 002278
9 771517 746002

www.RECREIONLINE.com.br

TATERKA ©

Para moreninhos, baixinhos, sardentinhas,

mclanche feliz

Vida a diferente

The Dog

novas raças

8 diferentes cãezinhos
e 8 diferentes gatinhos.

THE ORIGINAL · EL ORIGINAL NO ACEPTES IMITACIONES · THE DOG Atelier Collection · ACCEPT NO COPYCATS · ORIGINAL NÃO ACEITE IMITAÇÕES

amo muito tudo isso℠

loirinhas, altinhos, fofinhos e magrinhas.

nche
liz

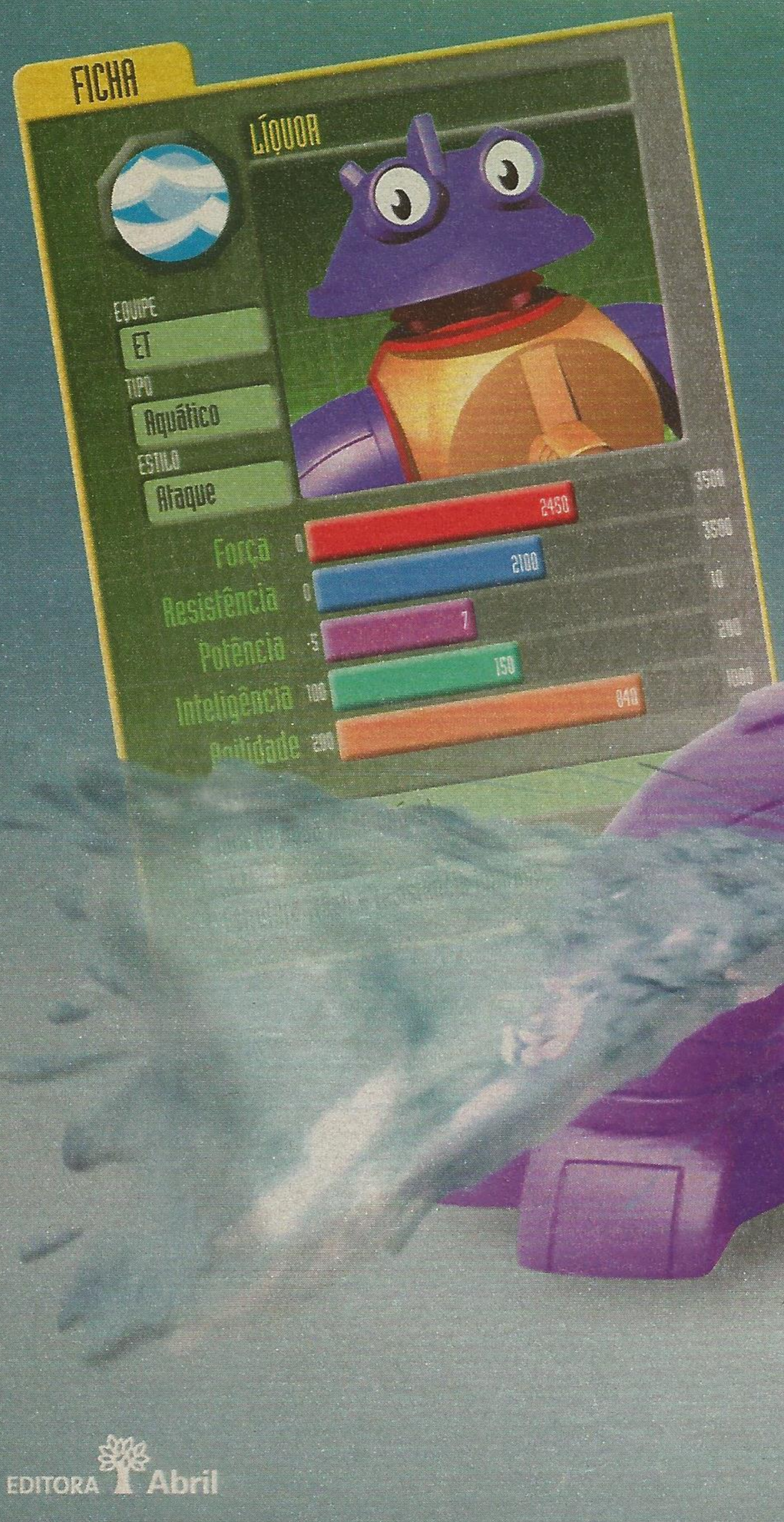
va
s
nças

The
Cat

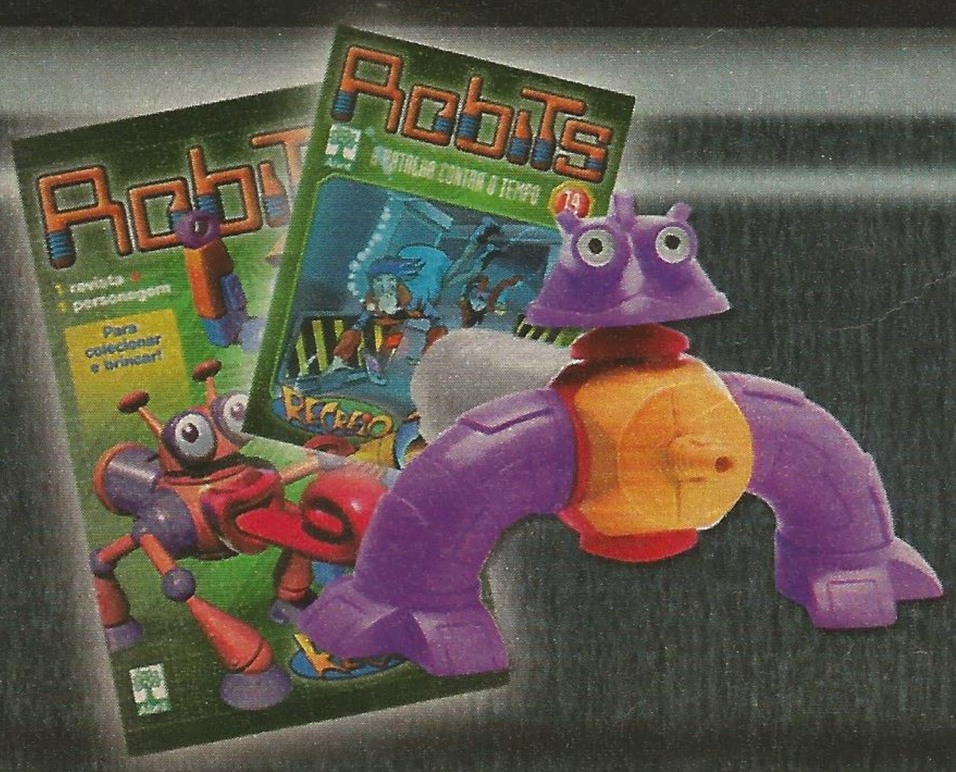
Cada um na sua e todos
juntos no McDonald's.

© artlist INTERNATIONAL. Promoção válida nos restaurantes participantes, enquanto durarem os estoques (Persa, Escocês, American Shorthair, Siamês, Himalayo, Russo, Somali, Bengali, Buldogue, Terrier, Boxer, Chihuahua, Poodle, Labrador Retriever, Basset Hound, Collie. 375.000 unidades de cada). Fotos meramente ilustrativas. Mais informações: www.mcdonalds.com.br

Vem mais água por aí!



EDITORA Abril



Na próxima semana, você vai ganhar LÍQUOR, o grande adversário do AQUABIT. Ele tem pernas articuladas e um bico poderoso que lança jatos de água. Entre nessa onda! Não perca!

Rebits
O futuro chegou!

Patrocínio:
MINI SCHIN

RECREIO
Toda quinta, nas bancas.

AQUI TEM

6 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

8 CINEMA **Superturma na tela**
Saiba tudo sobre o Quarteto Fantástico.

12 TESTE **Qual é seu poder?**
Veja com que herói você se parece.

14 ERA UMA VEZ **Que barulho!**
Um poema de Tatiana Belinky.

16 PARA BRINCAR **Brincadeiras a bordo**
Divirta-se enquanto viaja.

18 BICHOS **Peixe diferente**
Conheça melhor o cavalo-marinho.

20 FAZENDO ARTE **Nada de chuva**
Faça um guarda-chuva de origami.

21 GAMES **Yoshi vai ter de se virar**
Salve uma ilha virando seu GBA.

22 PASSATEMPO **Cadê?**

24 PELO MUNDO **Oi, pessoal!**
Confira os cumprimentos de vários povos.

27 29 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO **Enigma**
Descubra o nome dos guardiões da rainha.

39 PASSATEMPO **Jogo dos sete erros**

40 CORREIO **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS! **Para rir**

CAPA: DIVULGAÇÃO/ © DISNEY (MULAN)

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

O CENTRO DA TERRA É QUENTE?

João Furtado Cruz Filho
Barbalha – CE

Sim. A temperatura no centro da Terra varia entre 2.200 graus Celsius e 5.000 graus Celsius. Isso acontece porque duas de suas camadas, chamadas manto e núcleo, têm substâncias que irradiam calor. O manto fica logo abaixo da crosta e é composto pela lava dos vulcões. Já o núcleo é feito de uma mistura de níquel e ferro. Por causa de todo esse calor, nenhum aparelho ou ser humano conseguiu chegar até lá.

VOCÊ SABIA QUE...

A maior pedra de gelo já encontrada numa chuva de granizo tinha 1,02 quilo? Ela era maior do que um ovo de galinha e caiu no ano de 1986 em Bangladesh.

DO QUE O OXIGÊNIO E O GÁS CARBÔNICO SÃO FEITOS?

Jéssica Brito
Salvador – BA

O oxigênio e o gás carbônico são gases formados por moléculas que só podem ser vistas com microscópio. As moléculas são compostas por partículas minúsculas chamadas de átomos. Existem diversos tipos de átomos e cada um corresponde a um tipo diferente de elemento químico. Uma molécula de oxigênio é formada por dois átomos do elemento químico oxigênio. A molécula de gás carbônico tem um átomo do elemento químico carbono e dois de oxigênio.

POR QUE AS PESSOAS POSSUEM NOMES?

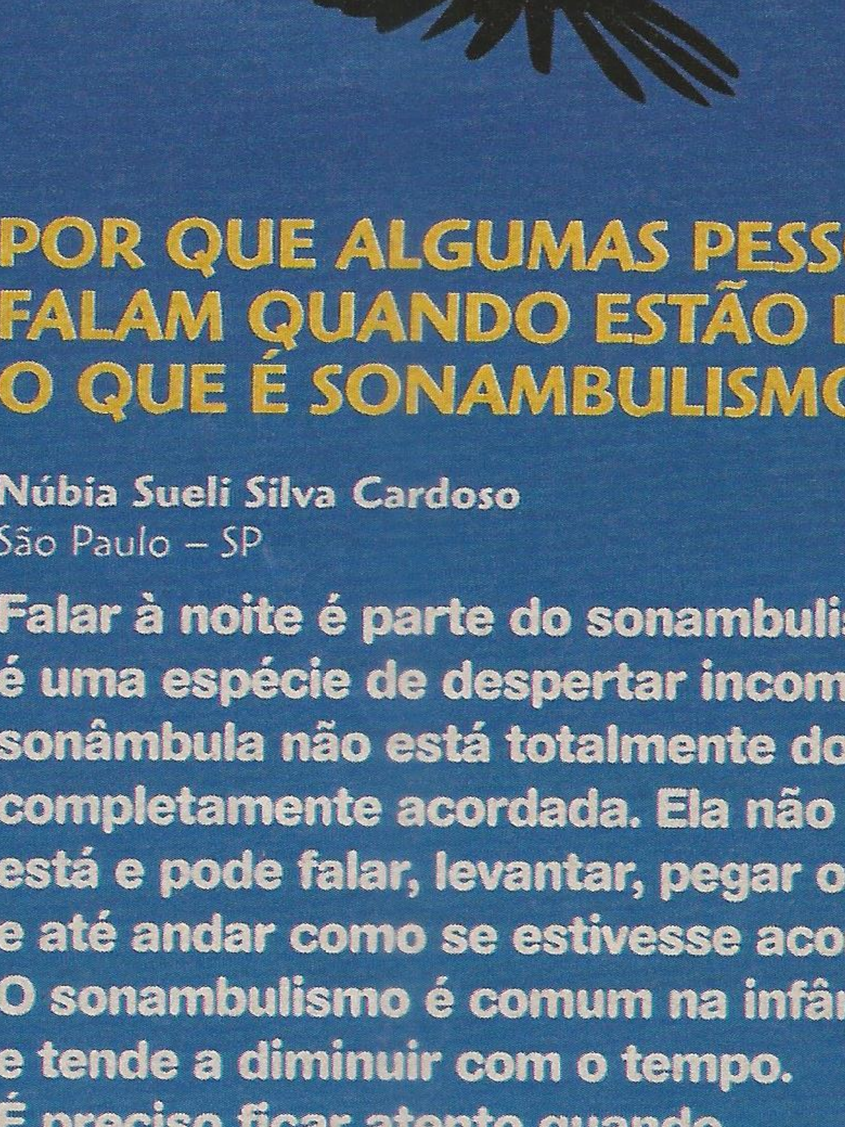
Sheron Salvador Feenaro
Irani – SC

As pessoas têm nomes para serem identificadas. Se você não tivesse nome, seria difícil chamarem você, falarem a seu respeito ou o localizarem no meio de um grupo.
Na maior parte das culturas, as pessoas possuem nomes e sobrenomes que indicam de que família cada uma é.
Entre alguns povos, como os árabes, os nomes mudam ao longo da vida. Ao nascer, por exemplo, um homem é chamado de Abdallah (servo de Deus) ibn (filho de) Yazid (que seria o nome de seu pai) e seu nome pode mudar quando tiver um filho. Se o filho se chamar Mohammed, por exemplo, o pai pode passar a se chamar Abu Mohammed (pai de Mohammed).

QUAL O PÁSSARO MAIS RÁPIDO DO MUNDO?

Edvan da Silva Oliveira
Presidente Jânio Quadros – BA

O pássaro mais veloz é o condor, que consegue voar a 120 quilômetros por hora. Mas, quando se fala em mergulho no ar para caçar, o campeão é o falcão-peregrino, que chega a até 360 quilômetros por hora. Entre as aves que vivem no chão, a mais veloz é o avestruz, que atinge 70 quilômetros por hora.



Ilustrações ▸ STEFAN

POR QUE ALGUMAS PESSOAS FALAM QUANDO ESTÃO DORMINDO? O QUE É SONAMBULISMO??

Núbia Sueli Silva Cardoso
São Paulo – SP

Falar à noite é parte do sonambulismo, que é uma espécie de despertar incompleto. A pessoa sonâmbula não está totalmente dormindo nem completamente acordada. Ela não sabe onde está e pode falar, levantar, pegar objetos e até andar como se estivesse acordada.
O sonambulismo é comum na infância e tende a diminuir com o tempo.
É preciso ficar atento quando a pessoa sai da cama, para que não faça nada perigoso.

CONSULTORIA: DALVA POYARES (neurologista do Instituto do Sono da Unifesp), FRANCISCO ANTONIO DORIA (genealogista e autor do site http://doria.genealogias.org), IDEVAL SOUZA COSTA (geologo do Museu de Geociências da USP), JOÃO GERMANO DE ALMEIDA (presidente da Associação Brasileira de Criadores de Aves), LUIZ FERNANDO FIGUEIREDO (ornitólogo do Centro de Estudos Ornitológicos da USP) e MARCO AURÉLIO DE PAOLI (professor do Instituto de Química da Unicamp).

CINEMA

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

QUATRO VEZE

Saiba tudo sobre o novo filme Quarteto

Os heróis Senhor Fantástico, Mulher Invisível, Tocha Humana e O Coisa formam o Quarteto Fantástico, uma turma que trabalha em grupo para salvar o mundo e estréia esta semana nos cinemas.

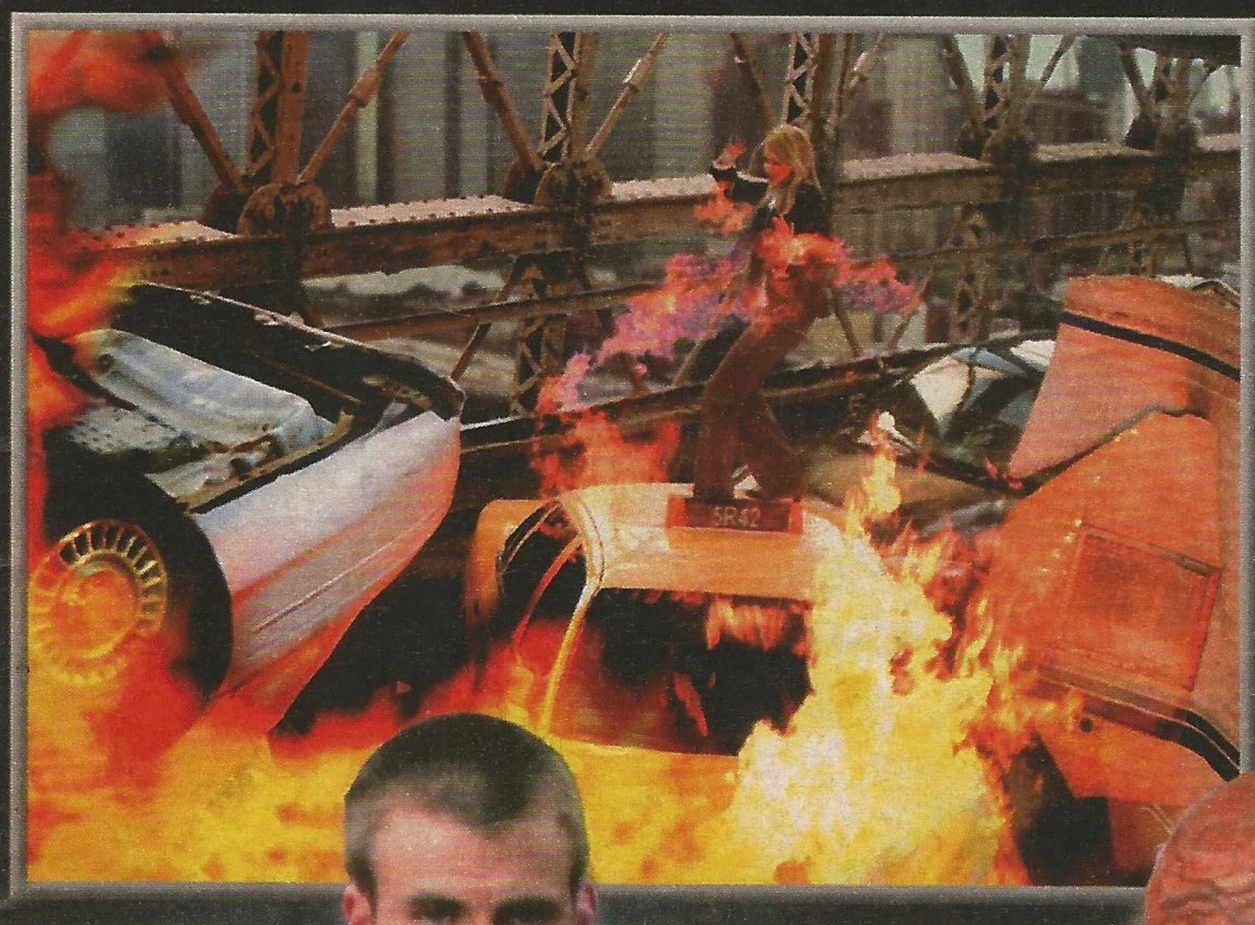
No filme, você vai conferir os poderes de cada um e descobrir como humanos comuns se transformaram em heróis.

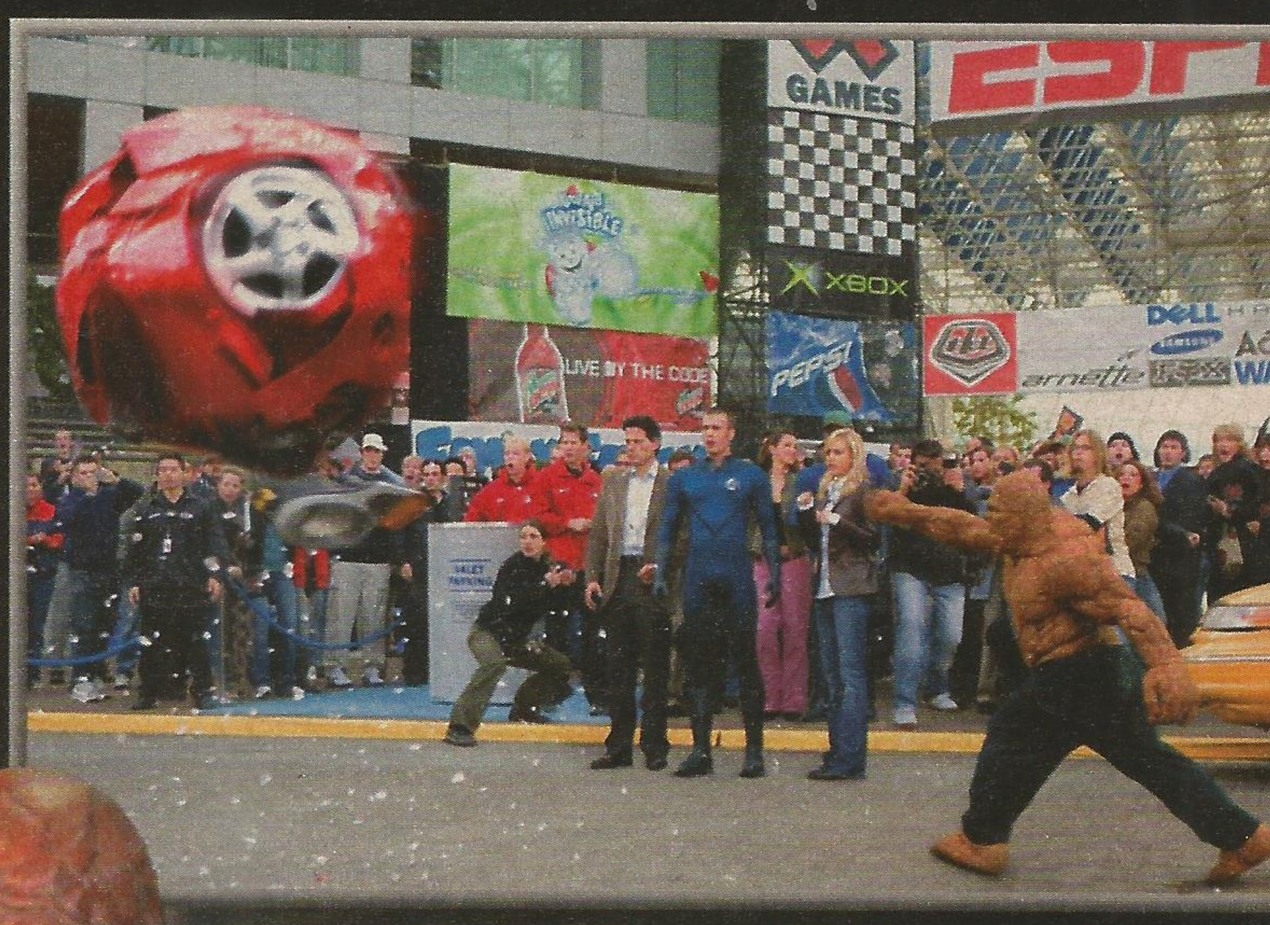
O Senhor Fantástico é, na verdade, o cientista, inventor e astronauta Reed Richards. A identidade real do Coisa é o astronauta Ben Grimm. A cientista Sue Storm é a Mulher Invisível e o Tocha é o piloto Johnny Storm.

A aventura começa quando Reed e seu amigo Ben vão ao escritório do bilionário chamado Victor Von Doom pedir apoio financeiro para um projeto. Reed quer viajar ao centro de uma tempestade cósmica para descobrir os segredos dos códigos genéticos humanos.

O rico empresário aceita financiar a viagem espacial e parte com Reed, Ben, Sue e Johnny para a incrível missão.

Quando já estão na nave, Reed descobre um erro de cálculo. Então, de





Texto ▸ CRISTIANE YAMAZATO

S FANTÁSTICO

Fantástico e seus incríveis heróis.

surpresa, a nave é envolvida por nuvens de radiação cósmica.

O mais atingido pelos raios é Ben, que estava fora da nave fazendo pesquisas. Por sorte, ele é resgatado e os quatro voltam para casa. Logo que chegam à Terra, tudo parece bem, mas, depois de alguns dias, incríveis transformações começam a acontecer com todos.

Reed e Sue descobrem juntos suas novas habilidades. Ela, de repente, fica invisível e ele surpreendentemente alonga o braço evitando que uma garrafa caia no chão. Johnny, que adora esportes radicais, se vê em chamas quando está em alta velocidade surfando na neve.

Mas a mutação mais radical acontece com Ben. Ao contrário dos outros que conservam suas características físicas principais, ele fica todo modificado com uma aparência de pedra da cabeça aos pés. Claro que ele não perde o bom humor, mas quer ter seu corpo de volta. Seu amigo Reed, ou Senhor Fantástico, se sente responsável e vai fazer de tudo para ajudá-lo.

INTELIGÊNCIA

FORÇA

VELOCIDADE

RESISTÊNCIA

PROJEÇÃO DE ENERGIA

TÉCNICA DE COMBATE

JOHNNY STORM
TOCHA HUMANA

Irmão caçula de Sue, ele é piloto e adora esportes radicais. Dos quatro, Johnny, que é capaz de voar e ter o corpo coberto de fogo, é o que mais curte a idéia de ficar famoso. Ele adora aprontar com Ben.

INTELIGÊNCIA

FORÇA

VELOCIDADE

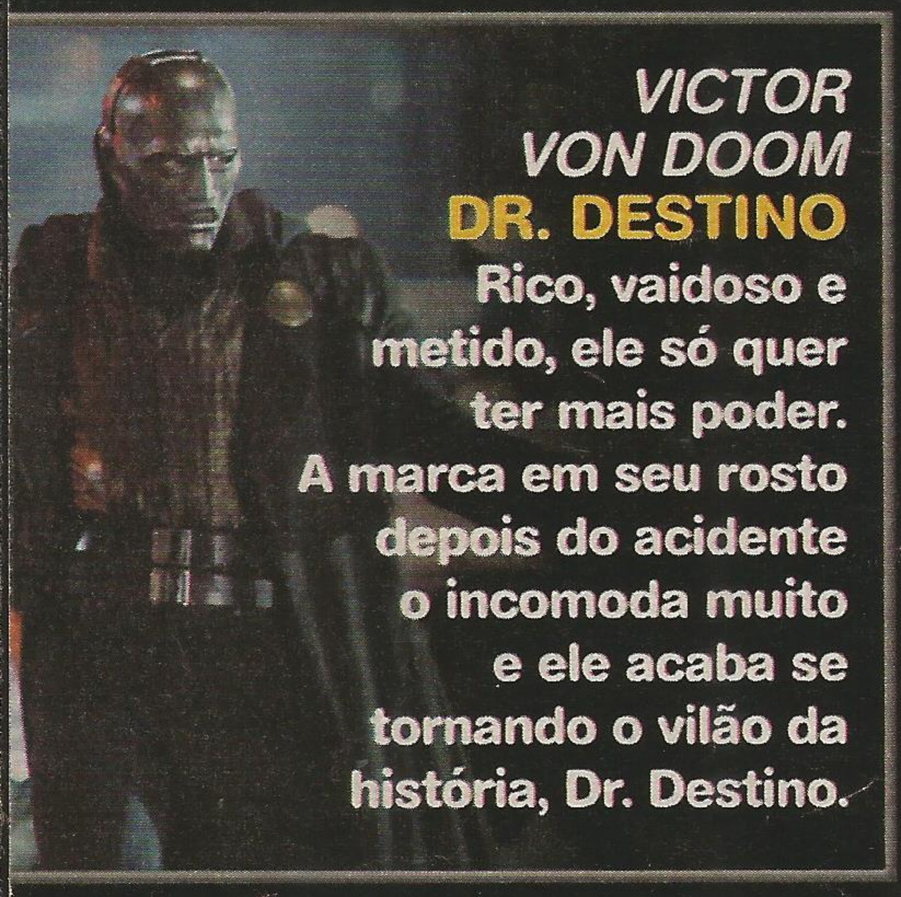
RESISTÊNCIA

PROJEÇÃO DE ENERGIA

TÉCNICA DE COMBATE

SUE STORM
MULHER INVISÍVEL

Ela também é cientista e, no quarteto, é a figura que se preocupa com os amigos e mantém a turma unida. Além de ficar invisível, tem o poder de criar campos de força poderosos.



VICTOR VON DOOM
DR. DESTINO

Rico, vaidoso e metido, ele só quer ter mais poder. A marca em seu rosto depois do acidente o incomoda muito e ele acaba se tornando o vilão da história, Dr. Destino.

HERÓIS FAMOSOS

A cena em que os amigos entram em ação e salvam as pessoas pela primeira vez é uma das melhores do filme.
Os Fantásticos não têm identidade secreta e se transformam na frente de todo mundo. Assim viram celebridades de uma hora para outra e todos querem um autógrafo deles.

O quarteto passa a morar junto na casa-laboratório de Reed. Ele quer entender o que aconteceu com os amigos e recuperar a forma original de Ben. Mesmo sem planejar, a turma vira uma família. E, como um irmão que apronta com o outro, Johnny vive fazendo brincadeiras com Ben, garantindo momentos muito engraçados.

REED RICHARDS
SR. FANTÁSTICO

Cientista brilhante e dedicado, acaba se tornando o líder do quarteto. Ele gosta tanto do que faz que vive com a cabeça entre as estrelas. Como Fantástico, é capaz de esticar todo o seu corpo.

INTELIGÊNCIA

FORÇA

VELOCIDADE

RESISTÊNCIA

PROJEÇÃO DE ENERGIA

TÉCNICA DE COMBATE

BEN GRIMM
"O COISA"

Melhor amigo de Reed, Ben é astronauta e se transforma no Coisa. Sua força é sobre-humana. No começo, todos o temem, mas não demora nada e ele vira um herói admirado.

INTELIGÊNCIA

FORÇA

VELOCIDADE

RESISTÊNCIA

PROJEÇÃO DE ENERGIA

TÉCNICA DE COMBATE

Mas é bom lembrar também que havia ainda mais um tripulante à bordo da nave quando o acidente ocorreu.

Era Victor, o vaidoso empresário. Claro que ele recebeu os raios cósmicos e portanto passou por alguma transformação. Na verdade, a mutação de Victor acontece aos poucos e começa com uma cicatriz em seu rosto. Mais para o final do filme, ele aparece com o corpo todo recoberto de aço e se transforma no terrível vilão Dr. Destino, a quem o Quarteto Fantástico terá de combater para o bem da humanidade. Será que ele tem chances de vencer esse quarteto? Isso você só vai descobrir no cinema.

DIRETO DAS HQS

O Quarteto Fantástico nasceu nos quadrinhos há 44 anos e até já recebeu o título de "melhor quadrinho do mundo". Desde que surgiu, a história dos gibis virou desenho animado na TV e agora chega aos cinemas.

O legal é que, com os avanços da tecnologia, você vai ver na tela efeitos especiais que fazem essa turma toda parecer muito real.

TESTE

Texto ▸ NOÊMIA LOPES

Poderes fa

Faça o teste e descubra qual herói do Quarteto Fantástico você poderia substituir.

1 Que frase você ouve com mais freqüência?

- Você não está com calor?
- Você deve ser feito de borracha.
- Você anda meio sumido.
- Como você está forte!

2 Qual destes lugares você mais gostaria de conhecer?

- O interior de um vulcão.
- A cidade perdida de Atlântida.
- O pico do Everest.
- O planeta Marte.

3 O que acontece quando você chega a uma festa?

- Entra discretamente e ninguém repara na sua presença.
- Você já entra agitando todo mundo.
- Todos param e olham para você.
- Seus amigos vêm cumprimentá-lo.

4 O que você mais gostaria de ter?

- O pó da invisibilidade.
- A receita de uma poção de superforça.
- Roupas que deixassem seu corpo elástico.
- Um carro superveloz.

ntásticos

5 **Todo herói precisa de:**

- Um nome legal para ficar famoso.
- Uma capa.
- Poderes mágicos.
- Uma armadura forte.

6 **Que bicho você mais gostaria de ser?**

- Um macaco.
- Um tubarão-branco.
- Um leão.
- Uma águia.

7 **Ao perceber que uma caixa enorme está despencando de um prédio e vai acertar um gatinho, você:**

- Sairia voando em busca de ajuda.
- Acionaria um campo de força ao redor do gato.
- Se esticaria para salvar o bichinho.
- Pegaria a caixa.

8 **Qual sua reação quando seus pais pedem a você que arrume seu quarto?**

- Arrasta até os móveis para fazer uma limpeza completa.
- Dá só uma geral para tudo parecer em ordem.
- Coloca os brinquedos em ordem rapidinho.
- Dá um jeito de sumir.

9 **Se fosse um herói, você gostaria de:**

- Atravessar paredes.
- Alcançar uma nuvem sem sair do chão.
- Parar um trem em movimento.
- Voar.

10 **Quando joga videogame, você prefere comandar que tipo de personagem?**

- O mais ágil.
- O que sabe voar.
- O mais esperto.
- O mais forte.

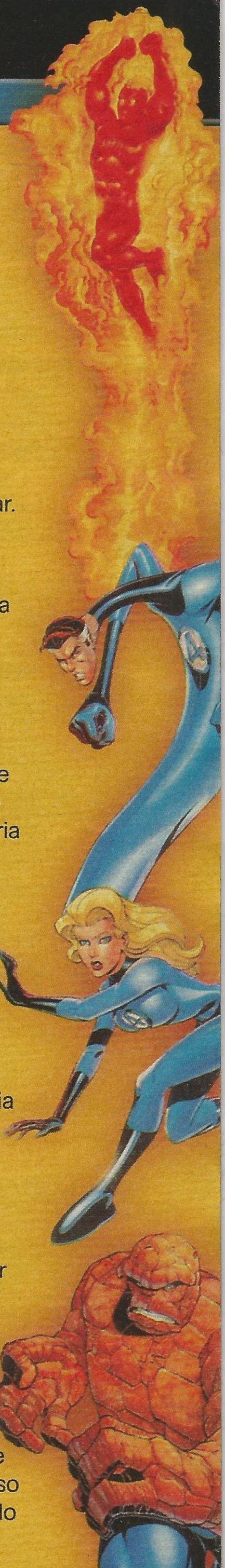
11 **Nas aulas de educação física, você prefere:**

- Saltar e correr.
- Jogar futebol.
- Dançar.
- Brincar de esconde-esconde.

12 **Quando alguém na classe começa uma discussão com você, qual a sua reação?**

- Fica irritado e tem de se segurar para não ir para cima do colega.
- Perde a calma, se inflama e começa a gritar.
- Tenta conversar com calma.
- Procura sair de fininho.

RESULTADO



Se marcou mais

Vaidoso e agitado, você adoraria ser capaz de controlar a energia do calor e se transformar em uma bola de fogo. O melhor é que, se ganhasse as habilidades do **Tocha Humana**, também saberia voar.

Se marcou mais

O que mais combina com você é a elasticidade do **Senhor Fantástico**, que se estica para resolver qualquer problema. Com esse poder, você poderia se esticar, se dobraria e se expandiria de todas as maneiras que imaginasse.

Se marcou mais

Você adoraria virar herói e ter o poder da invisibilidade. Com ele, atravessaria paredes, como a **Mulher Invisível**. De quebra, ainda projetaria campos de força que fariam qualquer vilão correr de medo.

Se marcou mais

Seu poder favorito seria a superforça. Você até gostaria de ter um corpo rochoso e bem forte, parecido com o do **Coisa**, capaz de derrubar qualquer inimigo.

ERA UMA VEZ

Que barulho!

Texto ▸ TATIANA BELINKY *
Ilustração ▸ BIRY

Acordei sentindo calor
Não ouvi o despertador
Nem tampouco o elevador

Desci correndo a escada
Mesmo sem escutar nada

Não latia o cão
Não rangia o portão

Não tocava o rádio
Não se ouvia o gol no estádio

Não soava a campainha
Não tagarelava a vizinha

Não choramingava o neném
Não apitava ao longe o trem

Não ronronava o gato
Não guinchava o sapato

Não ribombava o trovão
Não zumbia o zangão

Estava tudo calado
Eu fiquei encafifado

Não gostei dessa experiência
Perdi minha pouca paciência

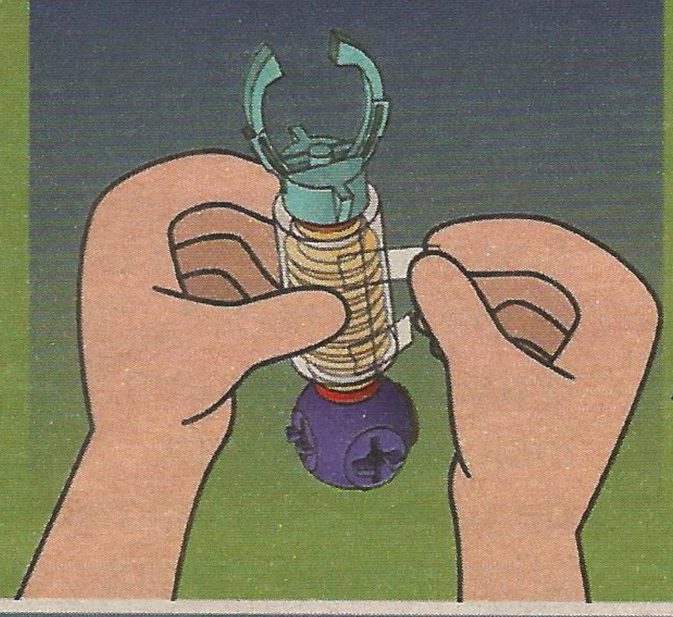
Me deu até um pavor
Tal silêncio ensurdecedor

Não agüento mais esse drama
Eu vou mesmo é voltar para a cama.

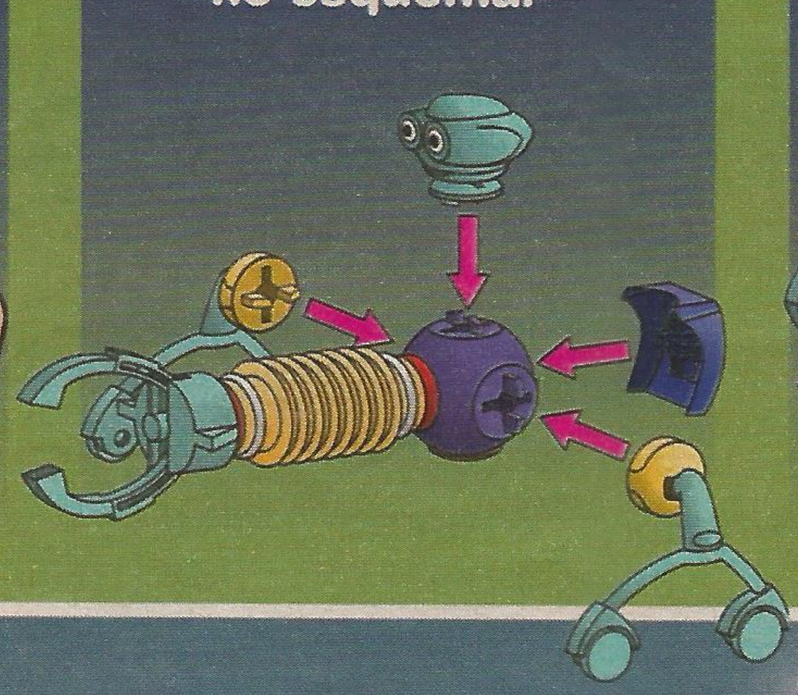
* **TATIANA BELINKY**
é tradutora e autora de dezenas de livros, entre eles **Limeriques do Bípede Apaixonado** e **Bisaliques**.

Veja como montar o Scorp

1 Tire o plástico que protege a sanfona.



2 Encaixe a cabeça, as pernas e o escudo como no esquema.



3 Para brincar, pressione e solte a sanfona para abrir e fechar a pinça.

Invente novos robôs encaixando seus ROBITS

Confira no site o passo-a-passo da montagem do Scorp e brinque com os ROBITS.

www.RECREIOonline.com.br

Robits
O futuro chegou!

Patrocinio
MINI SCHIN

RECREIO
Toda quinta nas bancas

PARA BRINCAR

Diversão no caminho

Dicas de jogos para brincar no trem, no carro, no avião ou no ônibus.

Kit de sobrevivência

Antes de sair, prepare uma mochila com o que você pode precisar no caminho:

- **Leve brinquedos, gibis, livros, papel e lápis.**
- **É bom ter sempre por perto biscoitos e frutas.**
- **Leve uma garrafa de suco ou de água.**

SALADA DE PALAVRAS

O primeiro diz o nome de uma coisa que se compra na feira e que começa com **A**. Por exemplo: *Fui à feira e comprei* ***a****lface.* O próximo acrescenta um item, na ordem alfabética: *Fui à feira e comprei* ***a****lface e* ***b****anana.* O seguinte aumenta a lista. Quem errar a seqüência sai do jogo.

ERA UMA VEZ...

Você vai precisar de:

- **1 bolinha**

Tirem a sorte para escolher quem vai pegar a bolinha e começar a brincadeira. O sorteado deve olhar pela janela e procurar um personagem para iniciar uma história. Ele pode dizer: *Era uma vez uma vaca...* e aí passa a bolinha para o próximo. O seguinte olha pela janela, escolhe algo e continua a história. Se viu uma cerca, diz: *Era uma vez uma vaca que pulou a cerca e...* A brincadeira continua até acharem um final para a história.

PELA ESTRADA AFORA

Você vai precisar de:

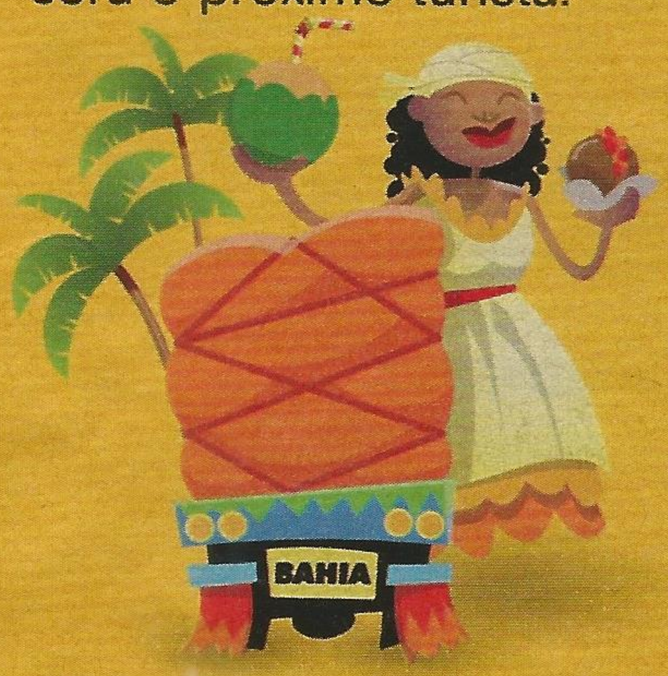
- **papel** e **lápis** de cor

Antes de sair, faça um mapa simplificado com o roteiro da viagem, incluindo o ponto de partida, as cidades principais no caminho e a chegada. Leve seus lápis e vá colorindo os trechos do roteiro à medida que forem percorridos. Anote e desenhe no seu mapa o que encontrar pelo caminho: pontes, fazendas, montanhas e animais. Depois cole o mapa em seu álbum de fotos de viagens.

Texto ◗ CLÁUDIO FRAGATA
Ilustrações ◗ ROGÉRIO DOKI

TURISTA

Sorteiem um turista. Ele vai olhar placas de carros até encontrar a de um estado diferente do seu. Aí vai dizer três coisas sobre o lugar. Por exemplo, se for a Bahia: praia, acarajé e trio elétrico. Quem descobrir o estado será o próximo turista.



O REI DO RISO

Escolham o rei, que vai ter de fazer de tudo para os súditos rirem. Vale fazer micagem, careta e contar piada. A turma se esforça para não rir e quem der risada sai do jogo. O último que ficar sério será o novo rei.

SENTINELA

Tirem a sorte para ver quem será o primeiro. Ele vai olhar pela janela, escolher um objeto e dar dicas do que está vendo, dizendo, por exemplo: *Sou sentinela e vi um bicho amarelo e pequeno.* Os outros fazem perguntas e a sentinela só responde sim ou não. Quem acertar é a nova sentinela.

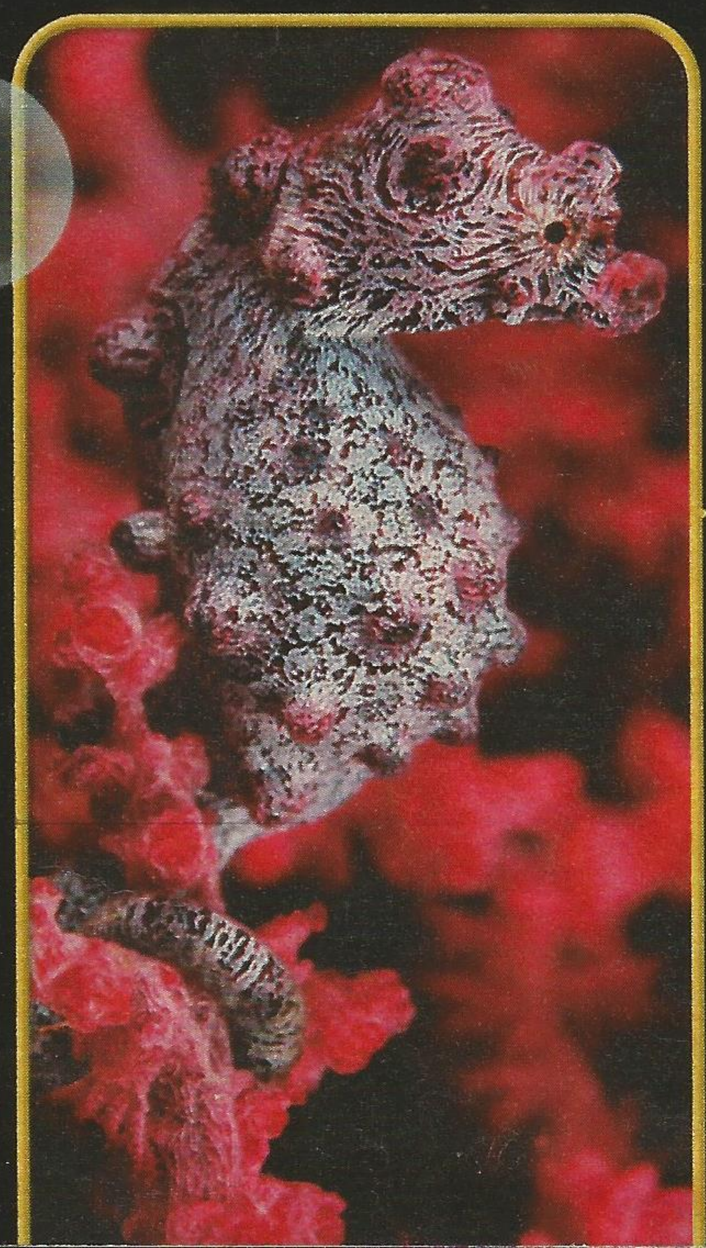
BICHOS

Texto ▸ JULIA MOIÓLI

NEM PARECE PEIXE... MAS É!

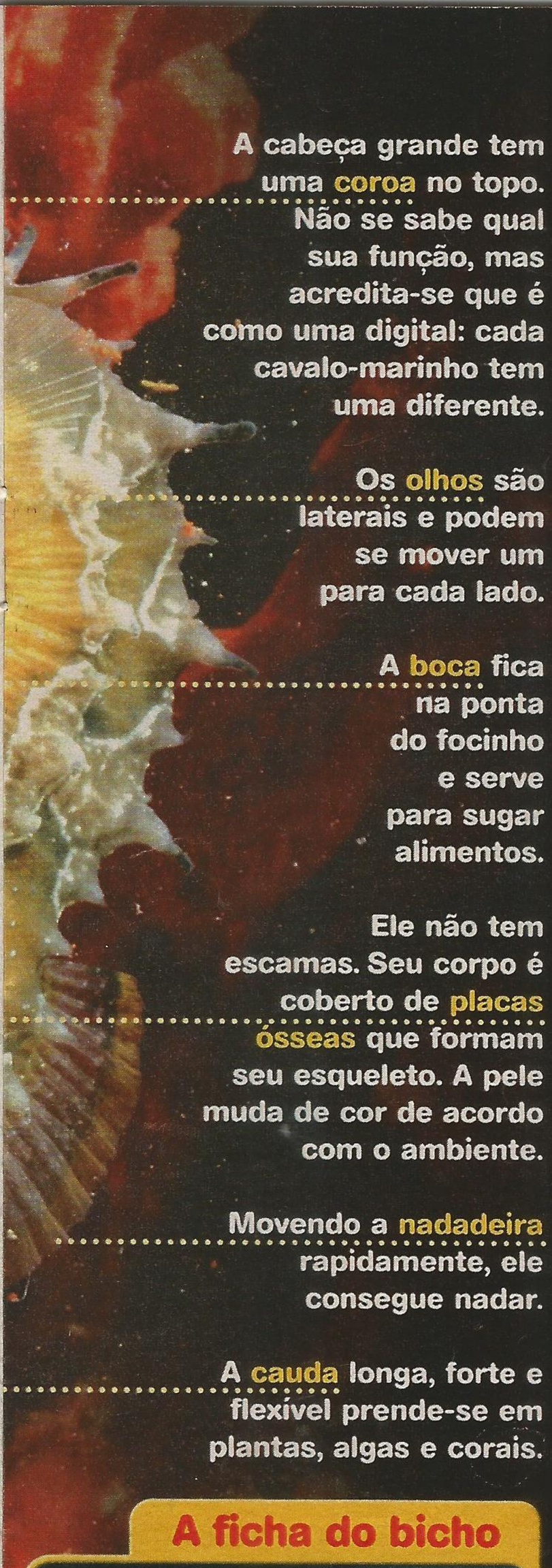
Descubra os segredos do cavalo-marinho, um dos bichos mais curiosos do mundo.

Já viu um cavalo nadando? Só se for um cavalo-marinho! Apesar do corpo diferente e da cabeça que parece mesmo a de um cavalo, esse bicho é um peixe sem escamas que vive em águas quentes de todos os oceanos do mundo.



Como qualquer outro peixe, ele respira embaixo d'água e é capaz de retirar oxigênio dela.

Além de ser peixe e ter nome de cavalo, esse bicho leva jeito de camaleão. É que toda vez que precisa escapar de peixes maiores e de outros predadores ele prepara um disfarce especial: sua pele muda de cor, ficando alaranjada, esverdeada ou até avermelhada, imitando a cor das algas ou corais que estão por perto. Assim, ele se camufla entre plantas e bichos enquanto o inimigo passa direto e vai embora sem perceber a sua presença.



A cabeça grande tem uma **coroa** no topo. Não se sabe qual sua função, mas acredita-se que é como uma digital: cada cavalo-marinho tem uma diferente.

Os **olhos** são laterais e podem se mover um para cada lado.

A **boca** fica na ponta do focinho e serve para sugar alimentos.

Ele não tem escamas. Seu corpo é coberto de **placas ósseas** que formam seu esqueleto. A pele muda de cor de acordo com o ambiente.

Movendo a **nadadeira** rapidamente, ele consegue nadar.

A **cauda** longa, forte e flexível prende-se em plantas, algas e corais.

Papai especial

As esquisitices desse bicho não param aí. São os machos que carregam os filhotes em desenvolvimento.

Na hora do namoro, a fêmea dança para atrair o macho e a cor dos dois vai ficando mais forte. Depois nadam juntos e ela coloca seus ovos em uma bolsa que existe na parte da frente do corpo dele. Os ovos são fertilizados ali e o macho fica grávido.

Quando chega a hora de os filhotes nascerem, o pai expele cerca de 300 cavalinhos minúsculos, transparentes e frágeis.

Com o tempo eles aprendem a usar a cauda para se agarrar às plantas, onde ficam protegidos e encontram alimento. Para caçar escolhem presas pequenas, inclinam o corpo e sugam a comida com tanta força que até fazem barulho.

A ficha do bicho

Tamanho de 2 milímetros a 35 centímetros.

Tempo de gestação de 9 a 30 dias, na bolsa que fica no corpo do pai.

Alimentação plânctons e pequenos crustáceos e peixes.

Onde vive perto de plantas, algas e corais de todos os oceanos.

Você sabia que...

- Acredita-se que os cavalos-marinhos surgiram há 40 milhões de anos? No Brasil, vive uma das espécies mais antigas.
- Há mais de 40 espécies de cavalos-marinhos? Algumas têm espinhos mais compridos, são mais coloridas ou enfeitadas, para melhorar o efeito de camuflagem.
- A maioria deles vive em áreas de até 90 metros de profundidade? Nas regiões mais profundas, eles teriam mais dificuldade para encontrar comida e lugares para se esconder.
- Os cavalos-marinhos correm risco de extinção porque são capturados e vendidos para donos de aquários?
- A menor espécie de cavalo-marinho do mundo mede cerca de 2 milímetros?

FOTOS: GETTY IMAGES

CONSULTORIA: NATALIE FRERET MEURER (pesquisadora do Lab. de Ictiologia da Universidade Santa Úrsula e do Projeto Água Viva e coordenadora do Projeto de Conservação Cavalo-Marinho).

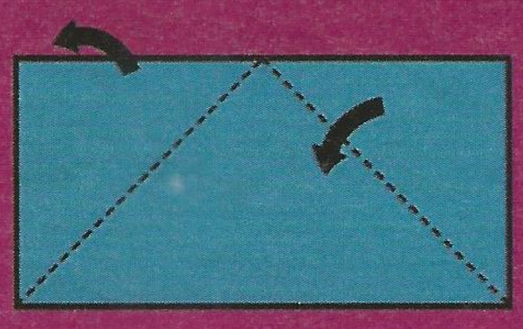
FOTO:
LEO FELTRAN
ESQUEMA:
NORIATSU YOSHIKAWA

Veja como dobrar o seu...

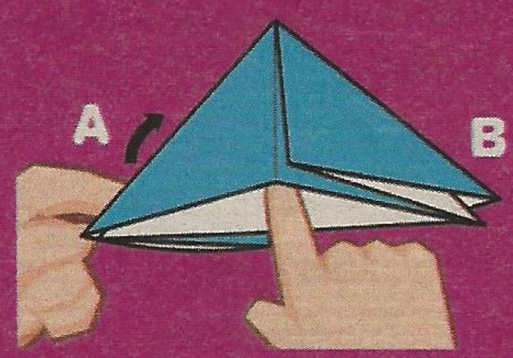
GUARDA-CHUVA DE PAPEL

Você vai precisar de:

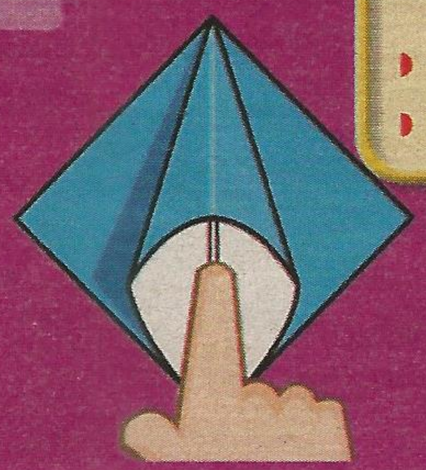
- 2 quadrados de papel de cores diferentes
- 1 tira de papel
- 1 alfinete



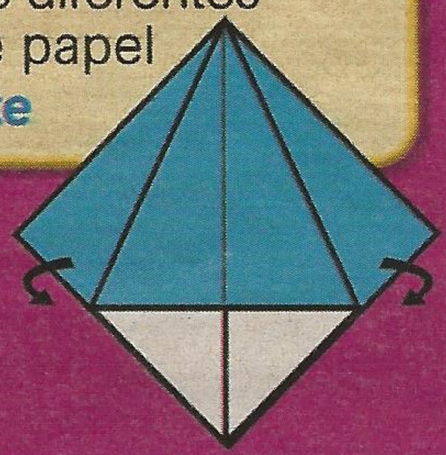
1 Dobre um quadrado ao meio e vinque. Dobre um lado para frente e outro para trás.



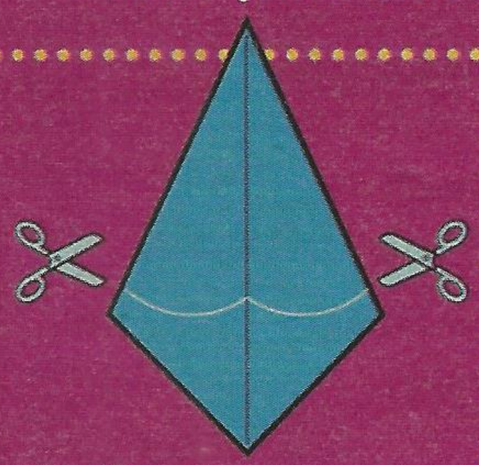
2 Coloque o dedo por dentro da figura e, com a outra mão, junte as pontas A e B.



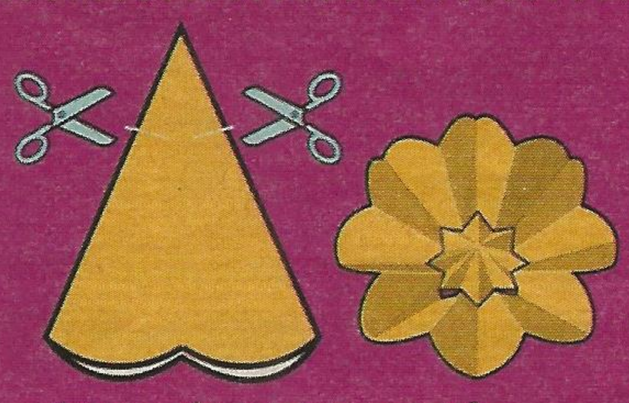
3 Coloque o dedo direito por dentro e dobre.



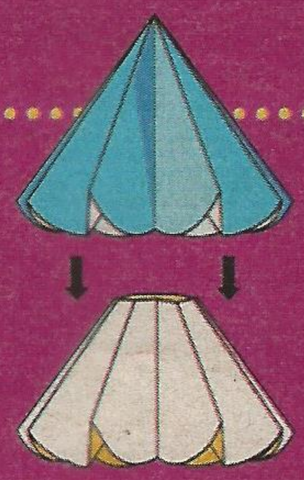
4 Repita o passo anterior nas outras três abas da figura.



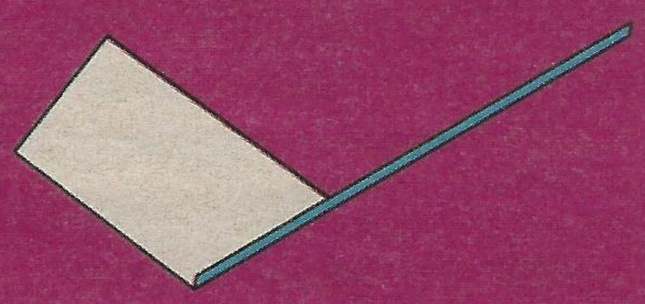
5 Corte o papel como indicado e reserve. Depois, faça o mesmo com o outro quadrado até este passo.



Depois de repetir todos os passos no outro papel, faça dois picotes como na figura. Abra o papel, vinque o miolo ao contrário da parte de fora.



Junte as duas dobraduras colando uma por dentro da outra.



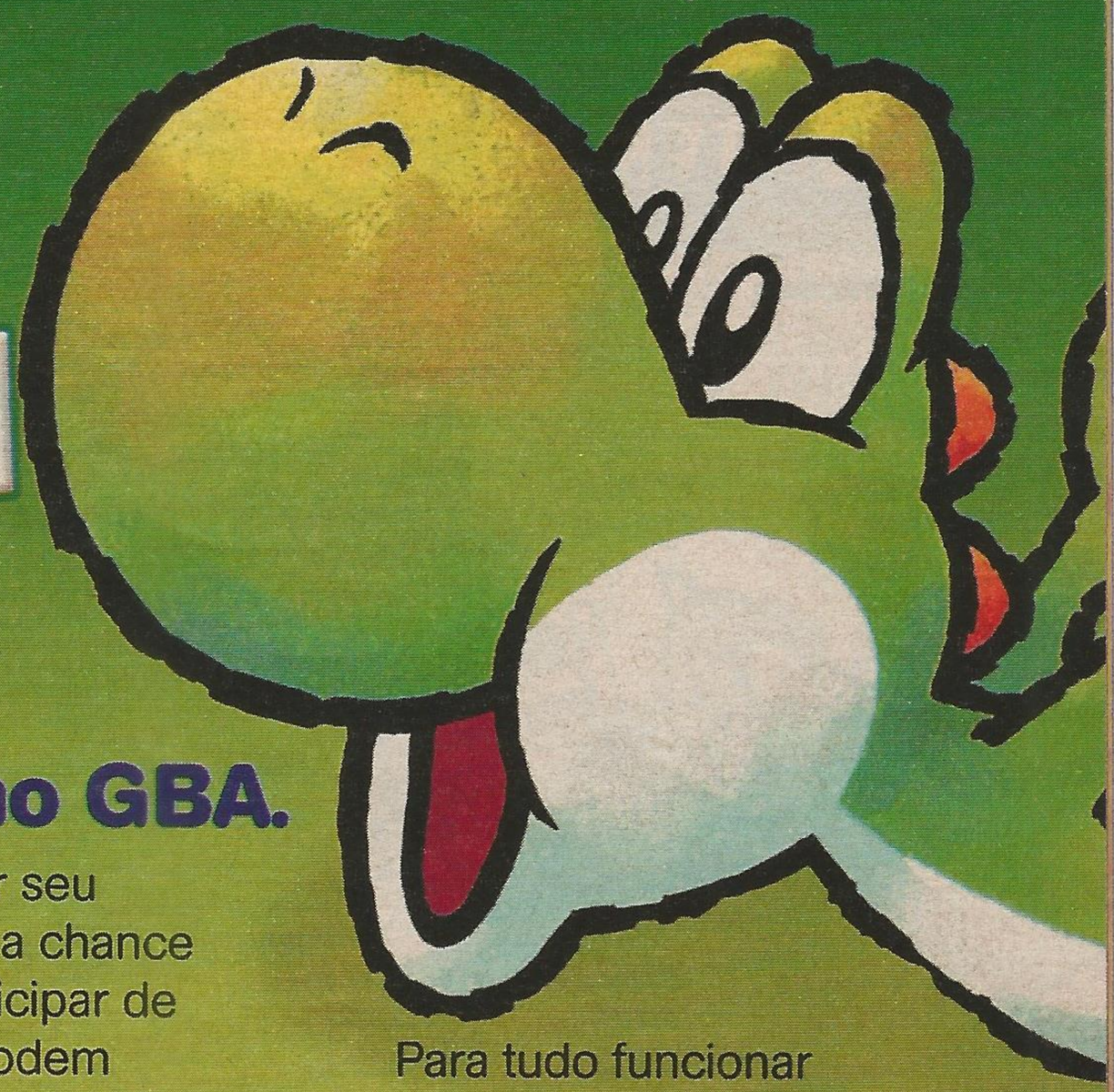
Enrole a tira de papel para fazer o cabinho e curve uma ponta. Use o alfinete para furar o centro do guarda-chuva. Passe o cabo pelos furos.

Veja no site www.RECREIONLINE.com.br como fazer o guarda-chuva fechado.

GAMES

VOCÊ VAI SE VIRAR

Salve o Mundo de Yoshi no GBA.



No jogo **Yoshi Topsy Turvy**, a Ilha de Yoshi está presa nas páginas de um livro e o dinossauro vai ter de superar desafios em seis mundos protegidos por guardiões para salvá-la.

Ele pula, plana e engole objetos e inimigos para pegar moedas e maçãs. Quando cumpre os objetivos, ganha medalhas de prata ou de ouro, dependendo de seu desempenho. No final de cada fase, há um sorteio e, quanto melhor seu resultado, maior a chance de vencer e participar de minijogos que podem render moedas e vidas.

O jogo tem uma novidade legal: o sensor de movimento, que identifica quando seu videogame está inclinado. Mexendo o console, você altera o mundo onde está, transforma paredes em plataformas, roda bolas, escorrega em tubo e voa de um lado para o outro.

Para tudo funcionar é preciso entrar no menu de opções, indicar o sistema que você está usando e calibrar o cartucho.

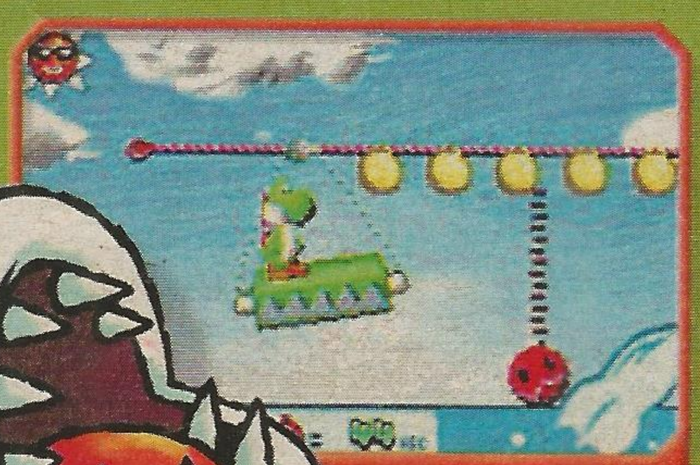
Seja ágil nos movimentos e pense rápido, pois há inimigos que passam só uma vez pela tela, moedas que aparecem e desaparecem, maçãs que voam e muitos outros desafios perigosos.

Movimente o videogame de lado para mudar de caminho e pegar moedas.

Tente ficar em cima da bola de neve e role para ela ficar cada vez maior.

Controle a velocidade da bola alterando a inclinação do videogame.

No barco, mude o lado da inclinação ao descer para atingir lugares mais altos.



Incline o GBA para deslizar na plataforma.

Na roda-gigante, controle a força da rotação para pegar todos os itens.

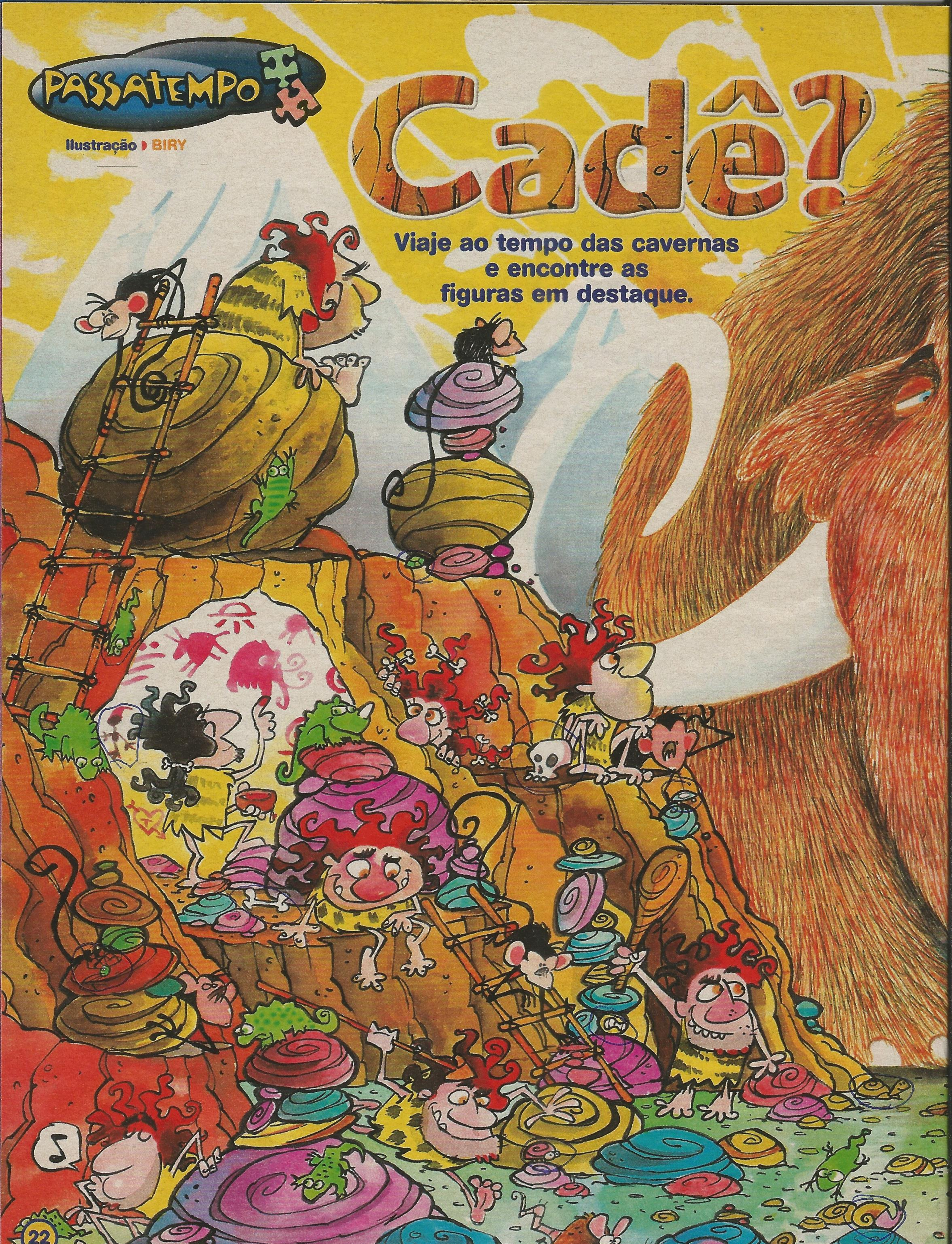
IMAGENS DIVULGAÇÃO

PASSATEMPO

Ilustração ▸ BIRY

Cadê?

Viaje ao tempo das cavernas e encontre as figuras em destaque.



Resposta na página 42.

PELO MUNDO

OI PARA T

Cada povo tem seu jeito de cumprimenta

Texto ▸ NOÊMIA LOPES
Ilustrações ▸ CRIS EICH & JEAN-CLAUDE

BEIJOQUEIROS

Na Rússia, tanto homens como mulheres se cumprimentam com um beijo. Num encontro de negócios, eles preferem trocar apenas apertos de mão e dizem *privet* (privêti), que significa olá.

ARROZ PARA TODOS

Quase todo mundo come arroz no Vietnã. Por isso, em vez de perguntar *Como vai?*, quando encontram seus amigos, os vietnamitas costumam dizer *Você já comeu o seu arroz hoje?*. Se o colega responde que sim, é sinal de que ele está bem.

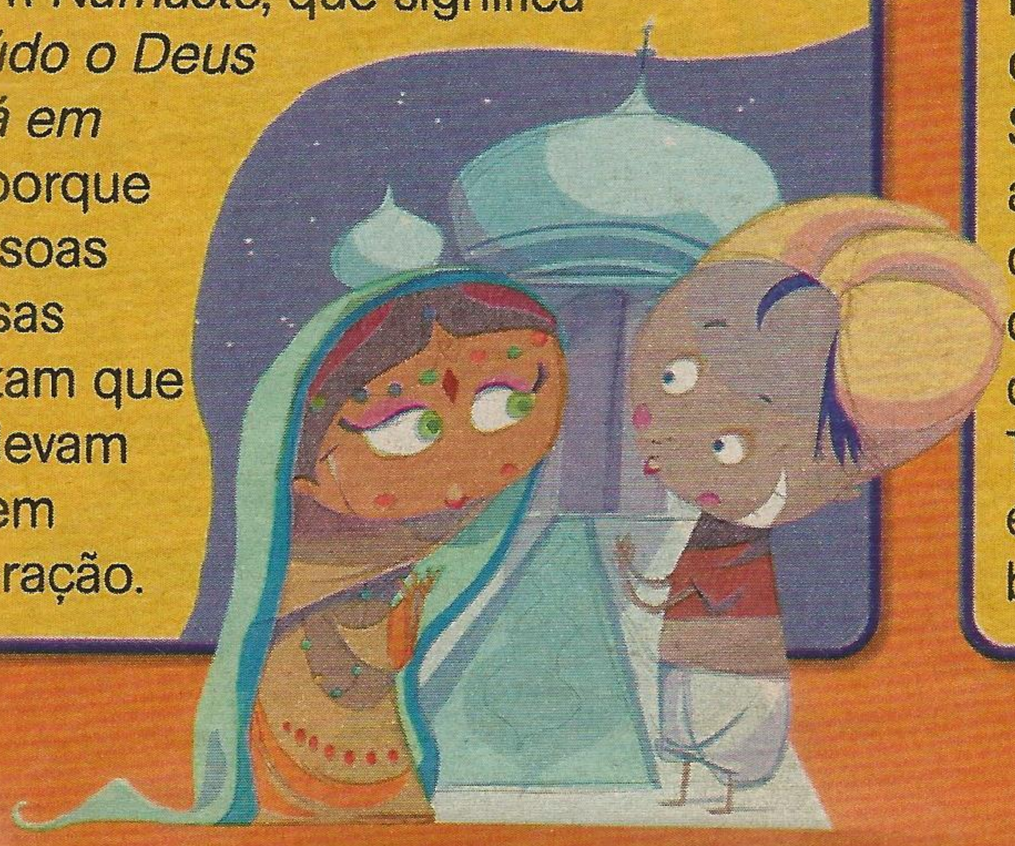
MISTÉRIO DO PASSADO

Ninguém sabe como surgiu o costume de apertar as mãos. Provavelmente no passado as pessoas estendiam as mãos para mostrar que não tinham armas. Assim, o gesto era um sinal de paz.

Os estudiosos não sabem explicar a origem da palavra *oi*. Ela é uma interjeição, ou seja, uma palavra que expressa uma sensação, como acontece com o *ai*, que usamos quando sentimos dor e que ninguém sabe quem inventou.

SAUDAÇÃO ESPECIAL

Muitos indianos cumprimentam amigos balançando a cabeça, como se dissessem não. Eles também juntam as mãos, como se fossem rezar, e dizem *Namastê*, que significa *Eu saúdo o Deus que há em você*, porque as pessoas religiosas acreditam que todos levam Deus em seu coração.

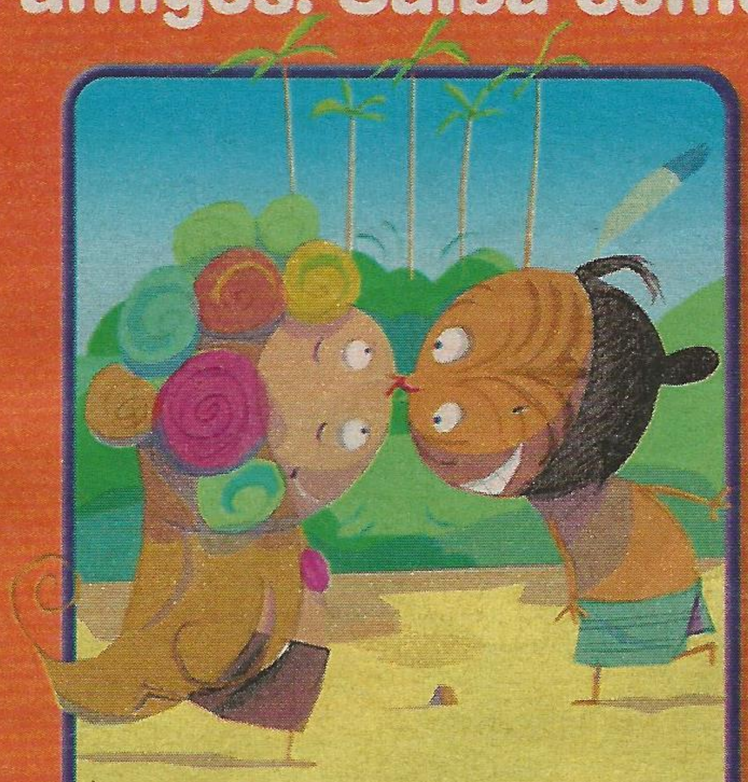


OLHA A LÍNGUA

Aqui mostrar a língua pode ser uma brincadeira, mas no Tibet é um cumprimento. Segundo a tradição, o gesto mostra que a pessoa é do bem, pois nas lendas antigas os demônios teriam língua verde. Também se diz *tashi delek*, que equivale ao nosso costume de desejar bom dia quando encontramos alguém.

ODO MUNDO!

os amigos. Saiba como se faz isso em outros países.



BEIJO DIFERENTE

O povo maori, da Nova Zelândia, encosta o nariz na ponta do nariz dos amigos. É que para eles a respiração é vida e assim compartilham o ar. O cumprimento foi batizado de *hongi* (diz-se rongui) e também é usado pelos esquimós.

PARA COMEÇO DE CONVERSA

Veja como cumprimentar amigos que falam outras línguas.

IDIOMAS	OI!	COMO VAI?
Alemão	Hallo (ralô)	Wie geht´s dir? (vi guets dir)
Árabe	Marhaba (mar rabá)	Kifik? (quific) para meninas e Kifac? (quifácem) para meninos
Chinês	Ni-hao (nirrao)	Ni hao ma? (nirrao má)
Espanhol	Hola (ôla)	Que tal? (que tal)
Francês	Bonjour	Ça va?
Inglês	Hello (relôu) ou Hi (rai)	How are you? (ráu are iu)
Italiano	Ciao (tchau)	Come va? (come vá)
Maori	Kia ora (quiora)	Ki te pëhea koe? (qui te perrea cóe)

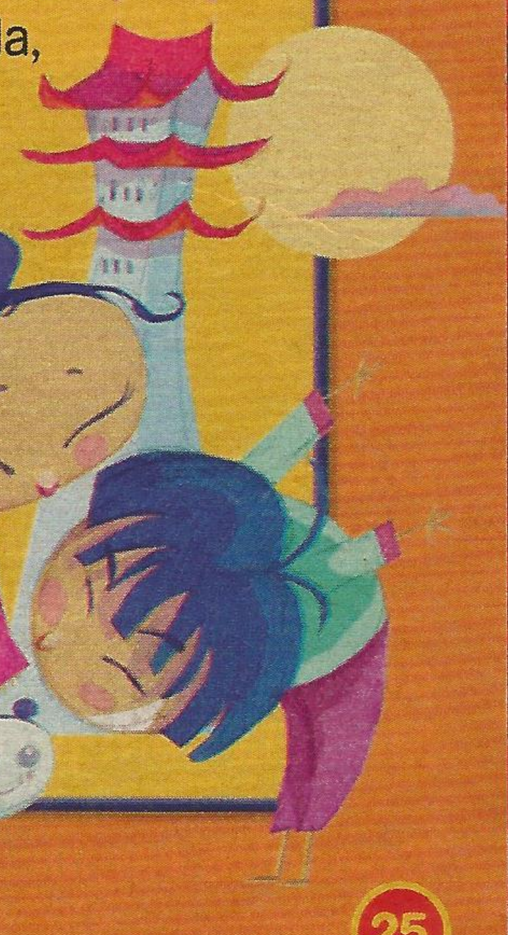
CONSULTORIA: EMBAIXADAS DO JAPÃO, DA CHINA, DA ITÁLIA, DA NOVA ZELÂNDIA, CONSULADO GERAL DA ÍNDIA, CONSULADO GERAL DA FEDERAÇÃO DA RÚSSIA, DEPARTAMENTO DE IMPRENSA DA EMBAIXADA DA ALEMANHA, LIANG YAN (professora e vice-diretora do Chinbra – Centro Cultural e Assessoria Empresarial China-Brasil) e MÁRIO EDUARDO VIARO (professor de filologia românica da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da USP).

SORRISO É TUDO

Entre os libaneses, beijos são reservados para a família ou amigos próximos. Duas amigas trocam beijos. Mas uma amiga e um amigo não se tocam. Eles dizem *Marhaba*, que é um tipo de olá, e põem a mão no peito, num gesto que quer dizer *Você está no meu coração*. Também dizem *Assaliaim alaicom* (A paz esteja com você). Fazem isso sorrindo, pois acreditam que o sorriso transmite bondade.

ANIMAÇÃO NOS GESTOS

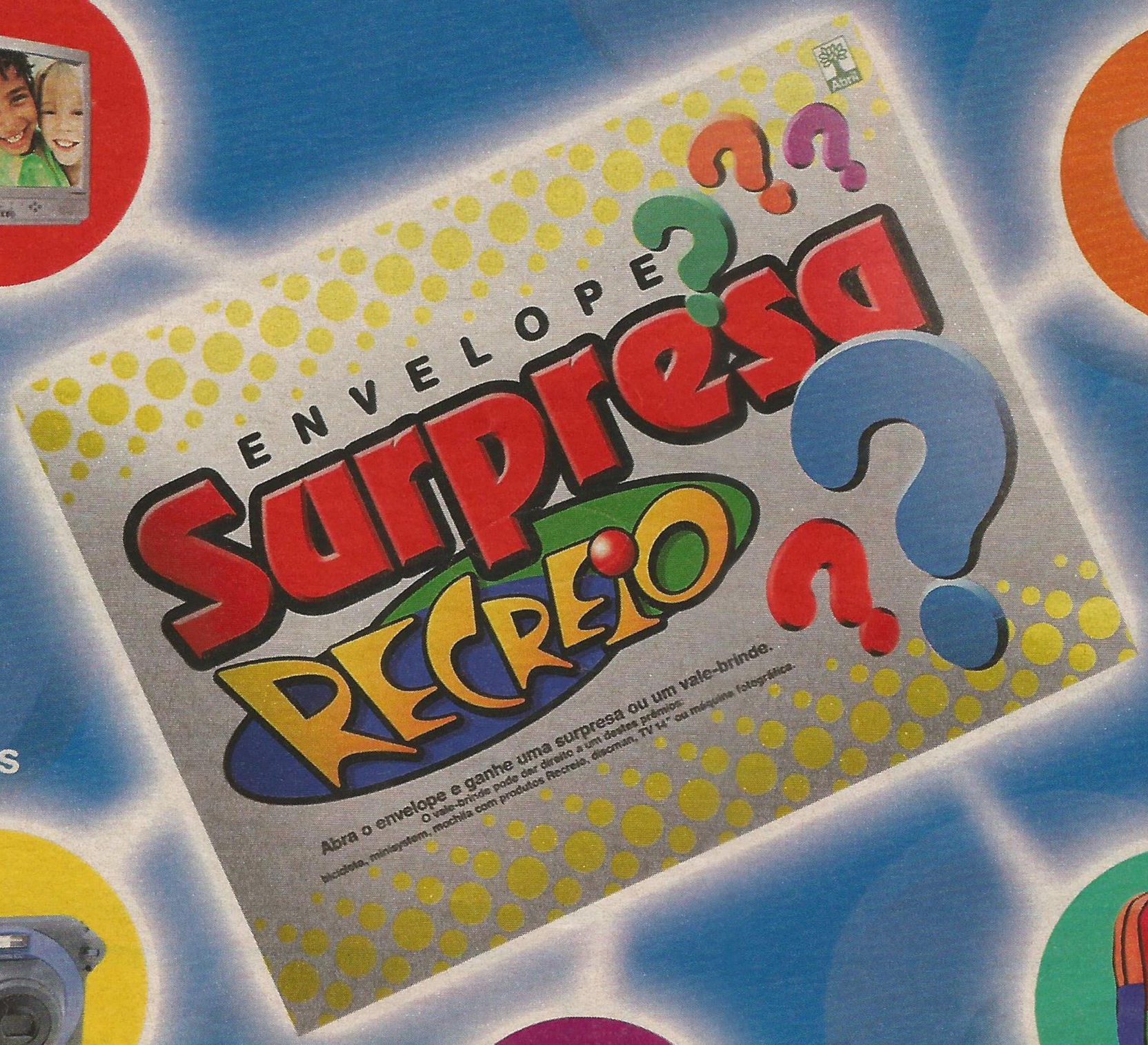
Quando encontram os amigos, as meninas japonesas dizem *Ah* e os meninos *Yah*. Em seguida, falam o nome do colega. Enquanto isso, levantam a mão direita sem balançá-la. Outro costume tradicional é inclinar o corpo para frente, gesto respeitoso que serve também para dizer adeus e obrigado.



Surpresas e prêmios para você.

TVs

Discmans



Máquinas fotográficas

Minisystems

Mochilas com produtos Recreio

O Envelope Surpresa está de volta!
Toda semana você vai ganhar presentes superlegais e ainda pode ter a sorte de achar um vale-brinde e faturar um desses prêmios: TV, Minisystem, Máquina Fotográfica,
Mochila com produtos RECREIO ou Discman. Não Perca!

Consulte regulamento no site: www.recreionline.com.br.
Promoção válida de 30/06/2005 a 18/08/2005.

ENVELOPE Surpresa RECREIO

Toda quinta, só na Recreio.

Imagens meramente ilustrativas.

wgcomunicação

Disney

Lilo & Stitch

DIA DE PRAIA

QUE BOM QUE VOCÊ VEIO! PENSEI QUE TINHA DESISTIDO!

ACHEI QUE SERIA LEGAL ME DIVERTIR UM POUCO NA PRAIA.

AI! ESSA NÃO!

TUMF

QUE TOMBO! IH! IH!

CRASH

É POR ISSO QUE EU NÃO GOSTO DE VIR À PRAIA. NÃO ENXERGO DIREITO COM O SOL DESTE PLANETA!

SEI COMO RESOLVER ISSO! VOCÊ PRECISA DE ÓCULOS ESCUROS!

VOCÊ SABE SE FABRICAM ALGUM MODELO COM UMA LENTE SÓ?

FIM

© DISNEY

mundo estranho

EDITORA Abril

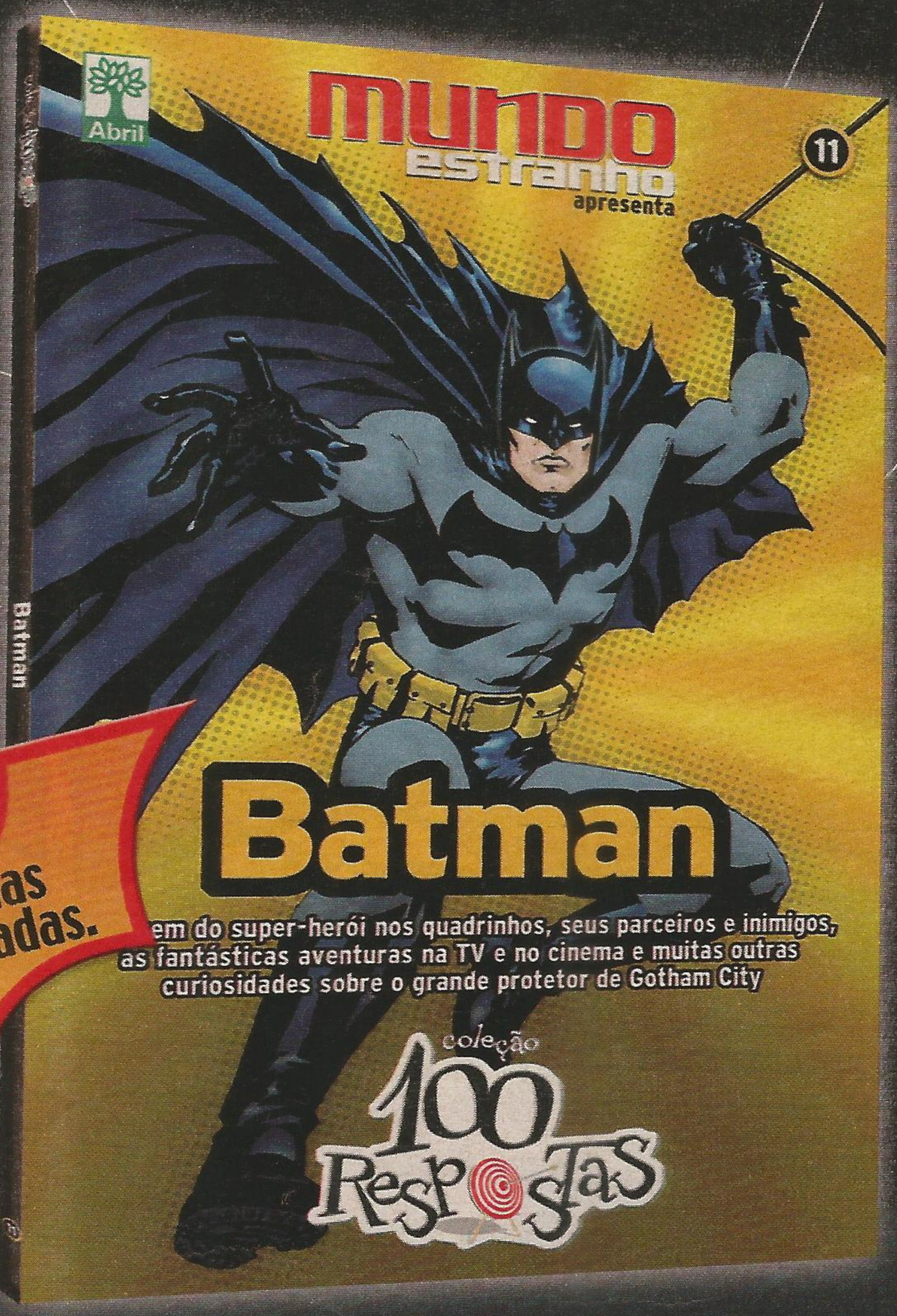
100 respostas sobre Batman que nem o Alfred sabia.

Como se chamava o **irmão** do Batman?

Como Batman encontrou **Sherlock Holmes**?

O Batman já **matou** alguém?

Por que o herói foi **expulso** da Liga da Justiça?



116 páginas superilustradas.

15 de julho nas bancas!

Compre esse e outros especiais da coleção pela internet:
www.superinteressante.com.br/loja/mundoestranho,
pelo telefone: (11) 2199-8881
ou por e-mail: produtos@abril.com.br

powered by Submarino

Disney MULAN

A BONECA

PELA PRIMEIRA VEZ, MULAN ACOMPANHA SUA MÃE E SUA AVÓ EM UMA VISITA A UM MERCADO DE OUTRA PROVÍNCIA...

ADORO VER PESSOAS DE OUTROS LUGARES.

VEJA QUE MOÇAS LINDAS E ELEGANTES!

© DISNEY

MULAN PODERIA FICAR MAIS BONITA DO QUE ELAS SE QUISESSE!

MÃE, VENHA VER!

IMAGINE QUANTA MADEIRA PAPAI E EU PODERÍAMOS CORTAR COM ISSO!

VAMOS! NÃO ESTAMOS AQUI PARA COMPRAR SERRAS!

NÃO?

QUE TAL UM CHÁ?

TENHO MUITA COISA PRA VER! ENCONTRO VOCÊS DEPOIS.

LEMBRA QUANDO ELA PASSOU O DIA NO LEILÃO DE CAVALOS? SUA ROUPA FICOU TÃO SUJA QUE SÓ SERVIU PARA O ESPANTALHO!

ESPERO QUE NÃO ACONTEÇA DE NOVO!

COMO SERÁ O LEILÃO DE CAVALOS DAQUI?

HUMM... CADA VESTIDO BONITO!

E ESTE TECIDO... É TÃO MACIO!

QUER COMPRAR UM VESTIDO?

NÃO, EU ESTAVA APENAS...

VOLTE QUANDO TIVER DINHEIRO!

ENTÃO, NÃO TOQUE NA MERCADORIA!

TENHO CERTEZA DE QUE A MAMÃE COMPRARIA AQUELE VESTIDO PRA MIM...

...E TAMBÉM DE QUE DESMAIARIA, AO SABER O PREÇO!

AQUELA MULHER TEM RAZÃO! QUEM VENDERIA ROUPAS PARA UMA MOÇA TÃO SIMPLES?

NOSSA PARECE QUE ALGUÉM PERDEU UMA BONECA!

É IGUALZINHA À QUE EU TINHA QUANDO ERA CRIANÇA...

EU ERA A CAPITÃ DE UM NAVIO PIRATA... E A BONECA, MINHA MELHOR AMIGA!

PERTO DALI...

NÃO CHORE, QUERIDA! A MAMÃE COMPROU UMA BONECA NOVA!

ELA É MUITO MAIS BONITA QUE A VELHA!

SUAS AMIGAS TAMBÉM TÊM!

ASSIM VOCÊS TODAS PODEM BRINCAR JUNTAS!

COM LICENÇA, ESTA BONECA É SUA?

UAU! É SIM!

OBRIGADA, MAS MINHA FILHA NÃO QUER MAIS ISSO!

ACABO DE COMPRAR ESTA LINDA BONECA DE PORCELANA PARA ELA!

SEI, MAS ACHO QUE ESTA DE PANO TAMBÉM É MUITO VALIOSA!

VENHAM COMIGO QUE VOCÊS VÃO ENTENDER!

QUER VER UNS CAVALOS BEM BONITOS?

LEGAL! QUE BOA IDÉIA!

VAMOS LÁ!

OLHEM! ALGUNS DOS MELHORES CAVALOS DA CHINA ESTÃO AQUI!

ESSE É ELEGANTE COMO O MEU KHAN!

PUXA, VOCÊ TEM UM CAVALO?!

CLARO! VEJA! OS CABELOS DESTA BONECA SÃO FEITOS DE PÊLOS DA CAUDA DE CAVALOS TÃO BONITOS QUANTO ESSE!

OS OLHOS SÃO CONCHAS DO MAR DA CHINA E O TECIDO DO VESTIDINHO É FEITO DE LÃ DE OVELHAS CRIADAS NAQUELAS MONTANHAS!

PORÉM, A PARTE MAIS LEGAL DESTA BONECA É QUE ELA É SUA MELHOR AMIGA, CERTO?

SOCORRO! O CAVALO DISPAROU!

CUIDADO!

Ô, Ô, AMIGÃO!

BOM TRABALHO, MENINA! ALIÁS, QUAL É O SEU NOME?

É MULAN, SENHOR!

OBRIGADA, MULAN! VAMOS FICAR COM A BONECA DE PANO! MINHA FILHA PODERÁ TER UMA DE PORCELANA QUANDO FOR MAIS VELHA!

MAIS TARDE...

SABE, MÃE, EU VI UM VESTIDO DE SEDA TÃO LINDO! ESTAVA IMAGINANDO SE VOCÊ PODERIA COMPRÁ-LO! CUSTA SÓ...

ACORDA, MÃE, ERA BRINCADEIRINHA!

FIM

PASSATEMPO

Ilustração ▸ SANDER

ENIGMA

Confira as dicas e descubra o nome dos guardiões da rainha antes que o camaleão pegue um deles.

- A cor verde aparece em Zig, Zag, Zupt e Zunzum.
- Os chapéus de Zuka, Zuzu e Zito são da mesma cor.
- Os chapéus de Zunzum e Zangado são vermelhos.
- Zupt está entre Zangado e Zunzum.
- Zuza está acima de Zag e Zito está abaixo de Zuzu.
- Os chapéus de Zupt e Zig são verdes.
- Zag e Zuka não têm lanças e Zax e Zuza não usam chapéus.

Resposta na página 42.

Participe mandando a sua piada para:

Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

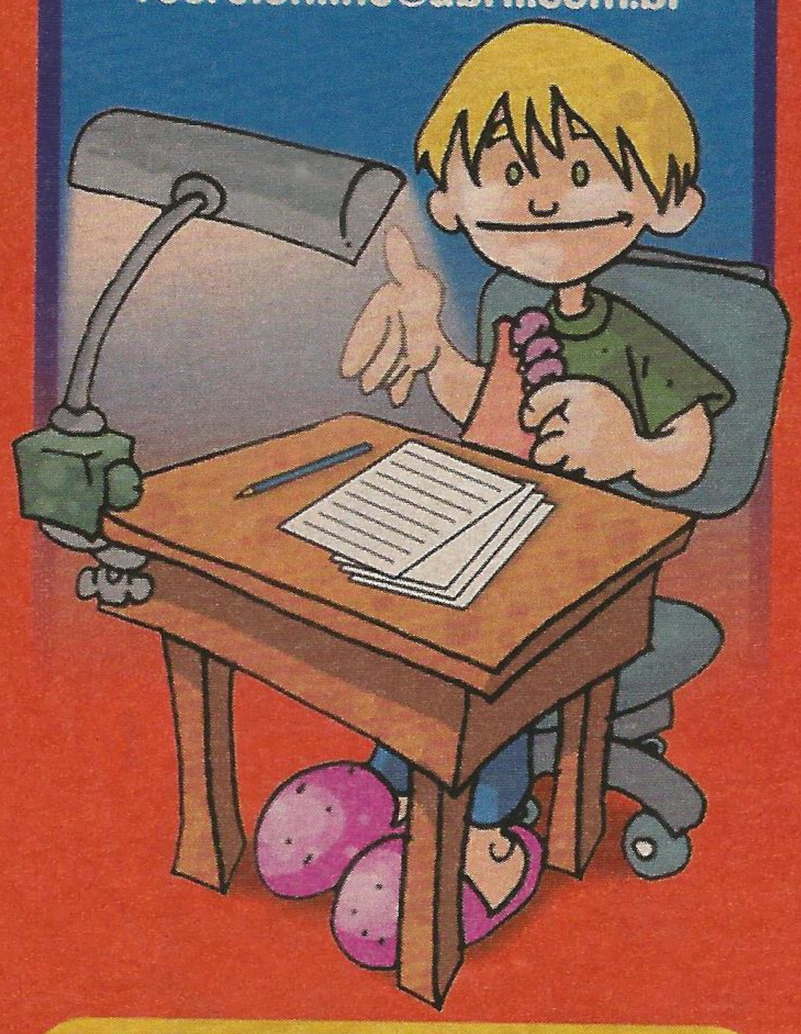
Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468

E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet

Site
www.recreionline.com.br

E-mail
recreionline@abril.com.br



Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO

59TZ

Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

O que é que tem língua, mas não pode falar?
O tênis.
Alberto Donato Reis
Por e-mail

Como é que o Homem Invisível chama seus parentes?
Transparentes.
Patrícia Nascimento
São Paulo – SP

Enxugar é com X?
De preferência é com a toalha.
Fernanda, 10 anos
Por e-mail

Qual o policial mais antigo do mundo?
O TIRAnossauro.
Henrique Araújo Franco, 9 anos
São Paulo – SP

Qual nome combina mais com o jóquei?
H. Lopes.
Aline Grigoletto Navarro de Lima
São Paulo – SP

O que é preciso para entrar em um avião?
Estar fora dele.
Layla Montoro
Araraquara – SP

Quem é irmão do meu irmão, mas não é meu irmão?
Sou eu.
Virgílio Dentillo Afonso
Cabo Frio – RJ

Um aquário tinha dez peixes. Cinco morreram afogados. Quantos sobraram?
Todos.
Onde já se viu peixe morrer afogado?!
Olívia Ramos Pavan
Fortaleza – CE

EDITORA Abril

Fundador: VICTOR CIVITA (1907-1990)

Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Luiz Felipe D'Avilla
Diretor de Núcleo: René Agostinho

RECREIO

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tylà
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórter: Julia Moioli
Editora de Arte: Elaine Ianicelli
Designers: Andrea Naliato e Rogério Maroja
Estagiária: Anne Sartor Palm (arte)
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaum
Colaboraram Nesta Edição: Anderson Faria e Fabio Bertolozzi (arte), Daniel Niewenhuizen (texto) e Eduardo Perácio (revisão)
www.recreionline.com.br

Apoio Editorial: Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza **Correspondente Internacional:** Ruth de Aquino

PUBLICIDADE CENTRALIZADA Diretores: Eduardo Leite, Mariane Ortiz, Sandra Sampaio, Sérgio R. Amaral **Executivos de Negócio:** Eliane Pinho, Letícia Di Lallo, Maria Luiza Marot, Marcelo Cavalheiro, Marcelo Dória, Nilo Bastos, Pedro Bonaldi, Robson Monte, Rodrigo Toledo, Sueli Cozza, Vlamir Aderaldo, Wlamir Gonçalves **PUBLICIDADE REGIONAL Diretor:** Jacques B. Ricardo **PUBLICIDADE RIO DE JANEIRO Diretor:** Paulo Renato Simões **PUBLICIDADE UN CULTURA JOVEM Gerente de Publicidade:** Fernando Sabadin **Executivos de Negócio:** Analucia Bertola, Carlos Salazar, João Eduardo Dias, Luiz Carlos Rossi, Neusi Brigano **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor de Publicidade:** Pedro Codognotto **Gerente de Venda:** Cláudia Prado, Marco Bulara **Coordenação de Classificados:** Silvana Coen **MARKETING E CIRCULAÇÃO Gerente de Marketing:** Valeska Scartezini **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **Gerente de Circulação Avulsas:** Francisco Anselmo **Gerente de Circulação Assinaturas:** Bárbara Miklasevicius **PLANEJAMENTO, CONTROLE E OPERAÇÕES Diretor:** Auro Iasi **Gerente:** André Vasconcelos **Consultor:** Thiago Cavassutti **Processos:** Roberto Faccio, Jessica Ramires **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávalos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000, fax (11) 3037-5396 Publicidade tel. (11) 3037-5000, Central-SP tel. (11) 3037-6564, **Classificados** tel. 0800-132066, Grande São Paulo tel. 3037-2700 **ESCRITÓRIOS E REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE NO BRASIL: Belo Horizonte** tel. (31) 3282-0630, fax (31) 3282-0632 Blumenau M. Marchi Representações, tel. (47) 329-5820, fax (47) 329-6191 **Brasília** Escritório: tels. (61) 315-7554/55/56/57, fax (61) 315-7558; Representante: Carvalhaw Marketing Ltda., tels (61) 426-7342/223-0736/225-2946/223-7778, fax (61) 321-1943, e-mail: starmkt@uol.com.br **Campinas** CZ Press Com. e Representações, telefax (19) 3233-7175, e-mail: czpress@czpress.com.br **Cuiabá** Fênix Propaganda Ltda., telefax (65) 3027-2772, e-mail: lucianooliveir@uol.com.br **Curitiba** Escritório: tel. (41) 250-8000, fax (41) 252-7110; Representante: Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (41) 234-1224, e-mail: viamidia@viamidiapr.com.br **Florianópolis** Comercial Via Lagoa. Lagoa da Conceição, tel. (48) 232-1617, fax (48) 232-1782, e-mail: interacao@brturbo.com **Fortaleza** Midiasolution Repres. e Negoc. em Meios de Comunicação, telefax (85) 264-3939, e-mail: midiasolution@midiasolution.net **Goiânia** Middle West Representações Ltda., tels. (62) 215-5274/5309, telefax (62) 215-5158, e-mail: publicidade@middlewest.com.br **Joinville** Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (47) 433-2725, e-mail: viamidiajoinvillle@viamidiapr.com.br **Manaus** Paper Comunicações, telefax (92) 233-1892/6656, e-mail: paper@internext.com.br **Maringá** Atitude de Comunicação e Representação, telefax (44) 3028-6969, e-mail: m.atitude@uol.com.br **Porto Alegre** Escritório: tel. (51) 3327-2850, fax (51) 3227-2855; Representante: Print Sul Veículos de Comunicação Ltda., telefax (51) 3328-1344/3823/4954, e-mail: ricardo@printsul.com.br **Recife** MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597, e-mail: multirevistas@uol.com.br **Ribeirão Preto** tel. (16) 3964-5516, fax (16) 632-0660, e-mail: achrisostomo@abril.com.br **Rio de Janeiro** pabx: (21) 2546-8282, tel. (21) 2546-8100, fax (21) 2546-8253 **Salvador** AGMN Consultoria Public. e Representação, telefax (71) 341-4992/ 4996/1765, e-mail: abrilagm@uol.com.br **Vitória** Du'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax (27) 3325-3329, e-mail: duarte.es@uol.com.br

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL: Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Consumo/Comportamento: Núcleo Consumo:** Boa Forma, Elle, Estilo, Manequim **Núcleo Comportamento:** Claudia, Nova **Núcleo Bem-Estar:** Bons Fluidos, Saúde!, Vida Simples **Turismo/Tecnologia: Núcleo Turismo:** Guias Quatro Rodas, National Geographic, Viagem e Turismo **Núcleo Homem:** Placar, Playboy, Quatro Rodas, Vip **Núcleo Tecnologia:** Info, Info Corporate **Cultura/Jovem: Núcleo Jovem:** Capricho, Mundo Estranho, Superinteressante **Núcleo Infantil:** Atividades, Disney, Recreio **Núcleo Cultura:** Almanaque Abril, Guia do Estudante, Aventuras na História, Revista das Religiões **Casa/Semanais: Núcleo Casa e Construção:** Arquitetura e Construção, Casa Claudia, Claudia Cozinha **Núcleo Celebridades:** Contigo! **Núcleo Semanais:** Ana Maria, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva! Mais **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 6, nº 278, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações. São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112
Demais localidades: 0800-704-2112 www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121
Demais localidades: 0800-701-2828 www.assineabril.com.br

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.
Av. das Nações Unidas, 7221, 6º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, São Paulo, SP

IVC | FIPP | ANER

Abril

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

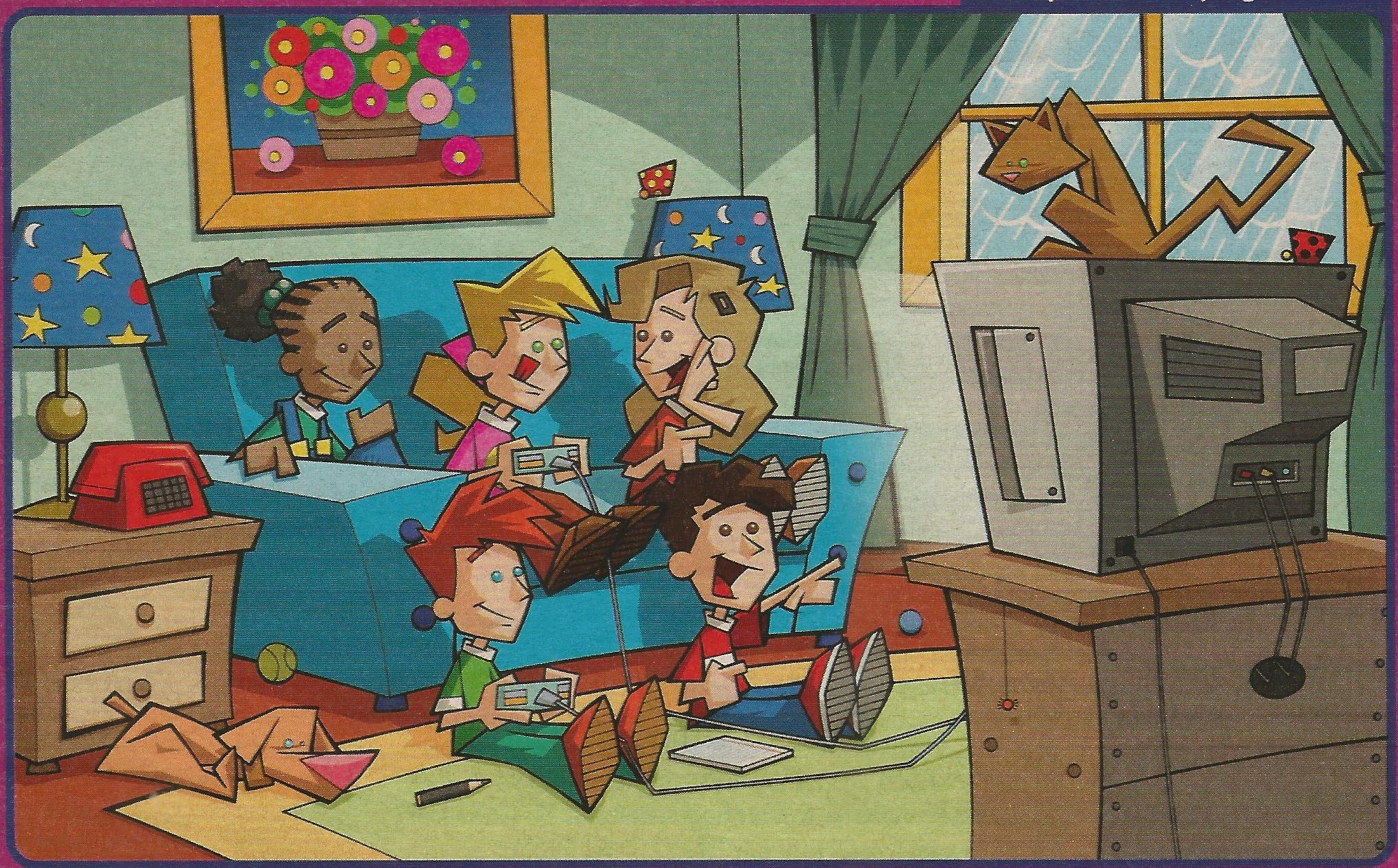
www.abril.com.br

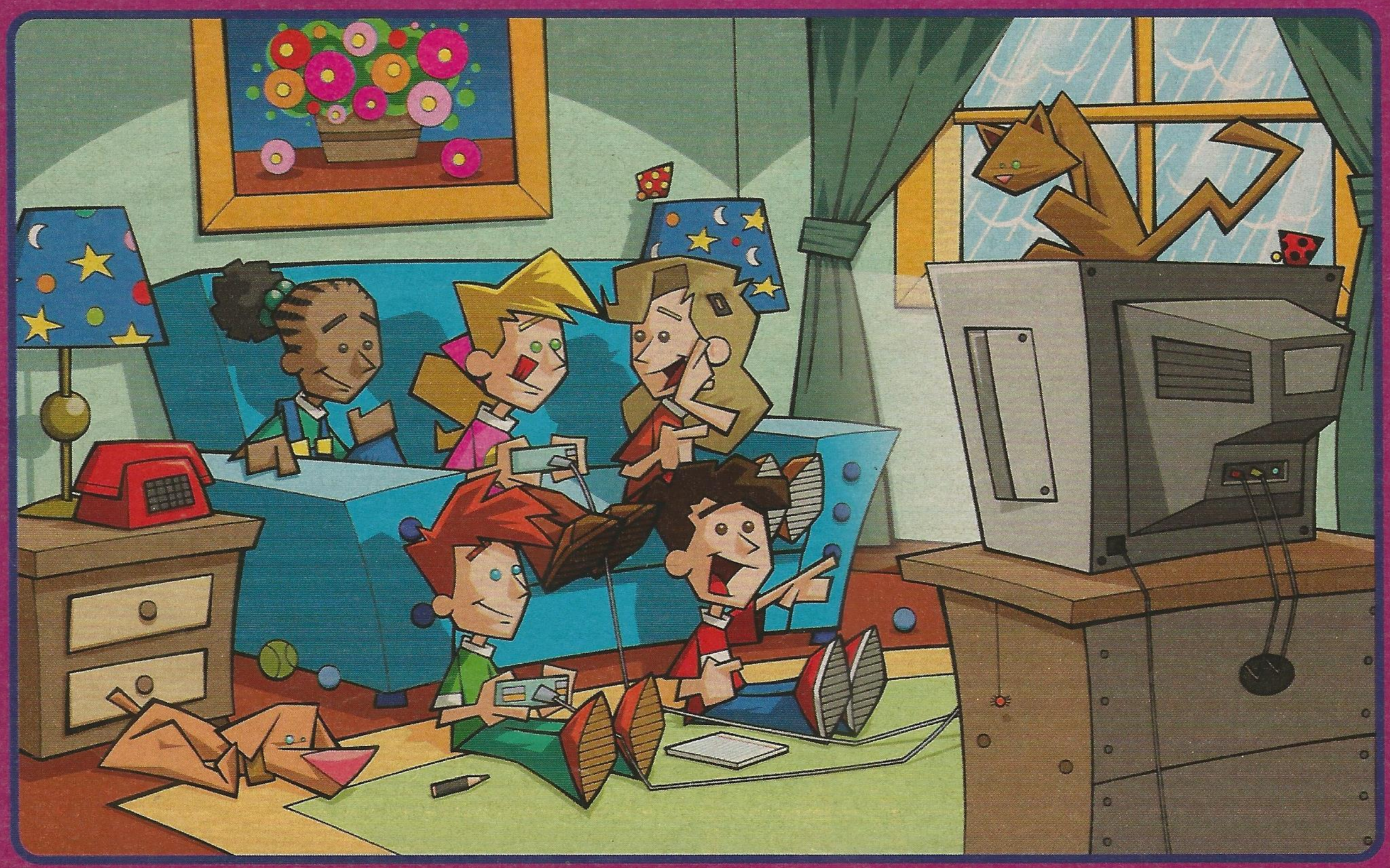
PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Ilustração ▸ ALEXANDER

Resposta na página 42.





CORREIO @

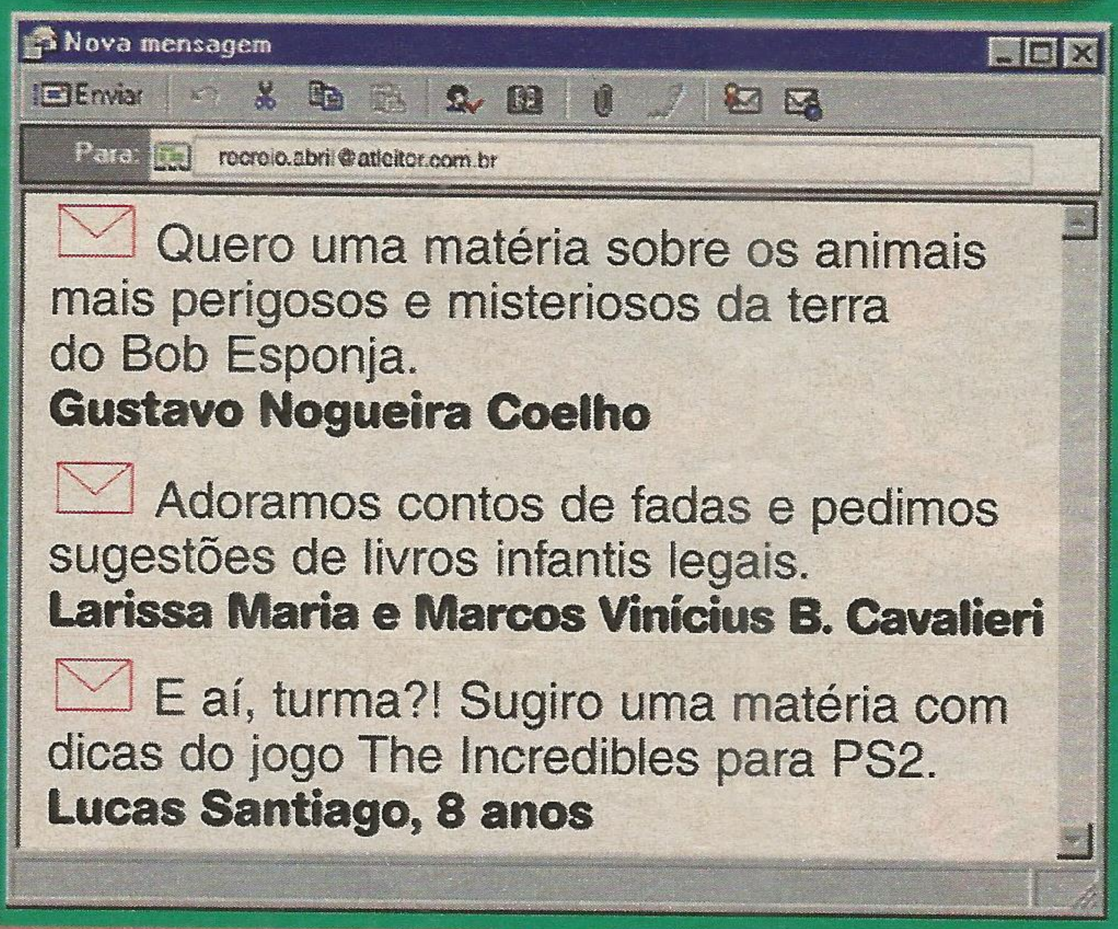
ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221
• 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

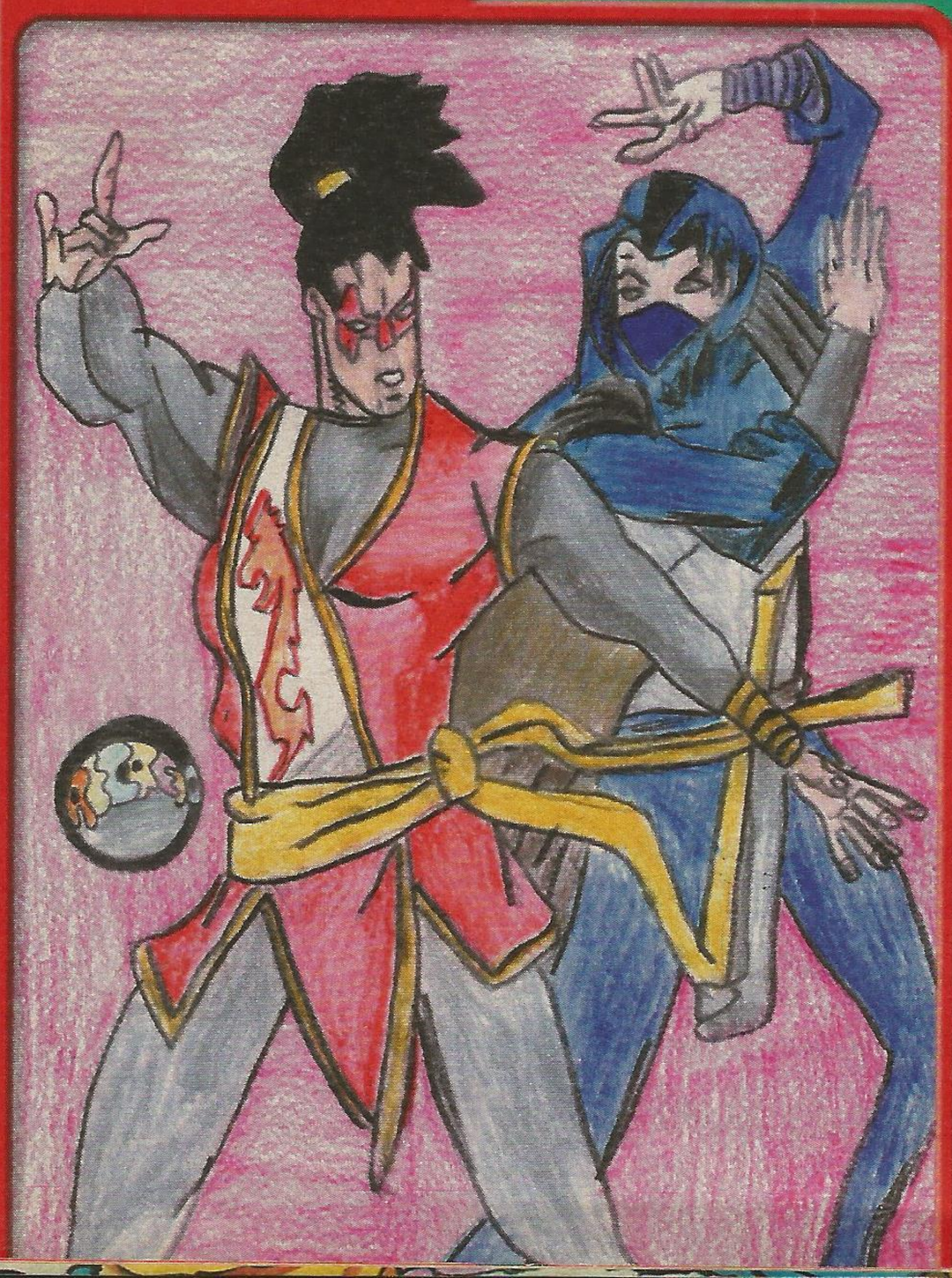
Este é o Thiago Brasil.
RIO DE JANEIRO – RJ

Sou colecionador da RECREIO e curto muito as curiosidades.
MATHEUS SILVA
BORBA – AM

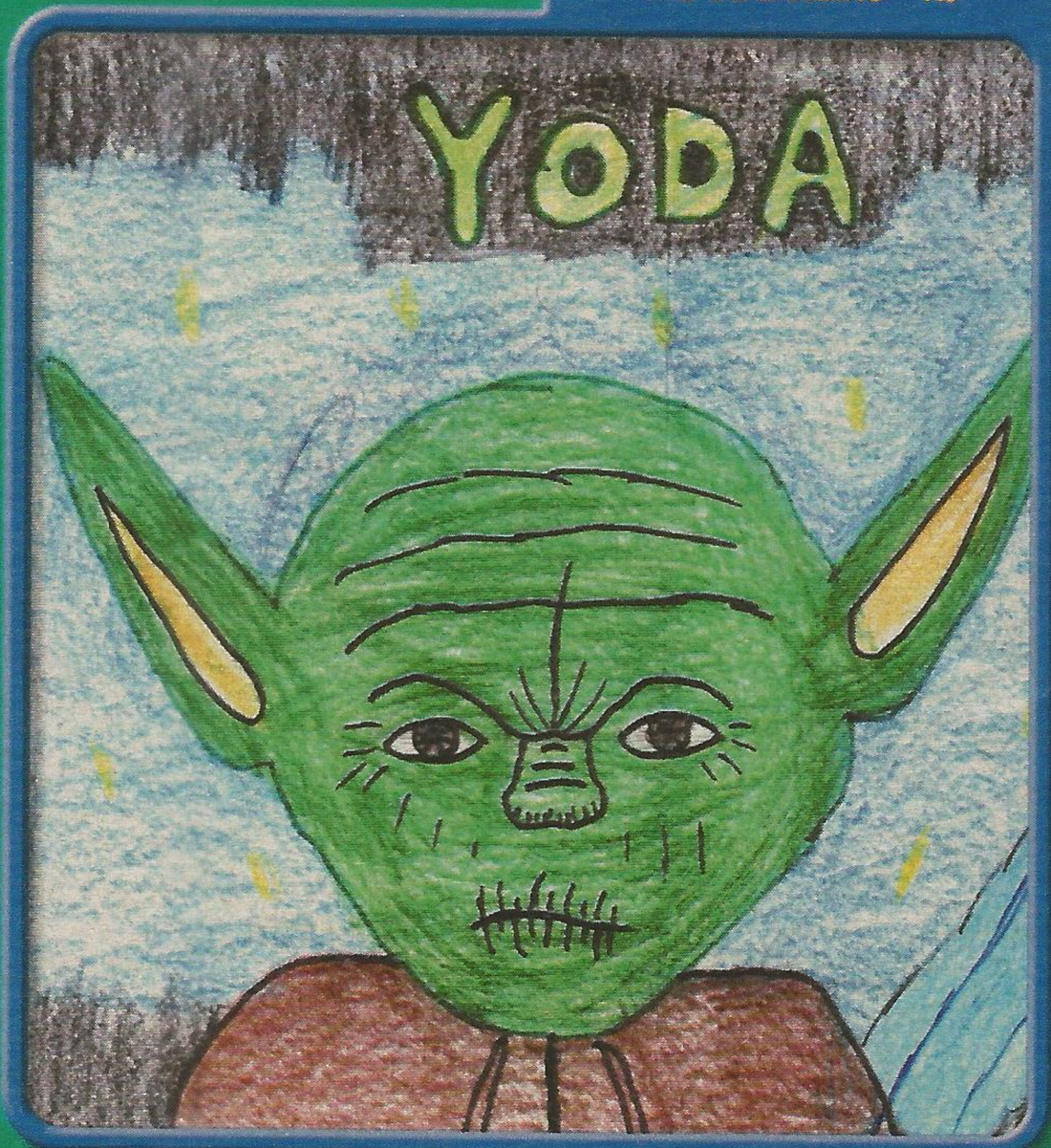


Quem desenhou o Flex foi o Pietro Hyde Primo, de 9 anos.
SÃO PAULO – SP

O Fernando Santana Filho desenhou os irmãos guerreiros Ang e Ling.
FRANCA – SP

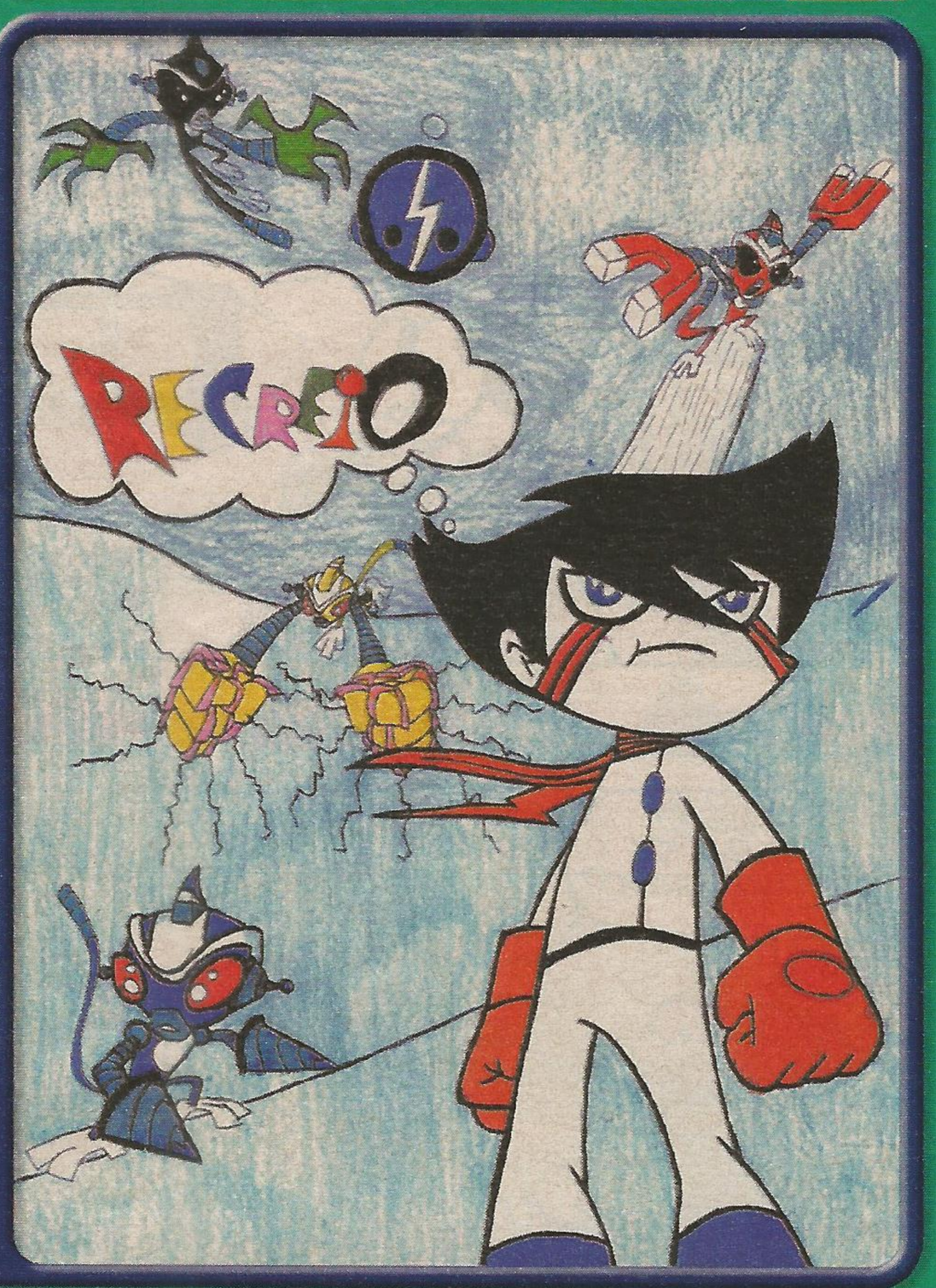


A força está com o Victor, que fez o desenho do Yoda.
RIO DE JANEIRO – RJ



A Paula Tatiana Pontes de Castro caprichou nas amigas Ami e Yumi.

FORTALEZA – CE



Este é o desenho do Tiago Brito Timoteo.

RIO DAS OSTRAS – RJ

O Breno, de 9 anos, pede mais matérias sobre Star Wars.

TERESÓPOLIS – RJ

Oi, turma! Queria ler mais reportagens sobre carros.

GABRIEL MELO, 11 ANOS

PATOS DE MINAS – MG

Estou escrevendo para elogiar as novidades da revista. As tirinhas estão mais engraçadas, as piadas estão mais divertidas e os pôsteres foram muito interessantes.

YEDA L. MARTINS, 12 ANOS

JUNDIAÍ – SP

Olá, amigos! Gostei muito da matéria sobre preconceito.

LUCCAS NATÃ

SANTA MARIA DA VITÓRIA – BA

O Luiz Paulo da Silva Faria já decidiu que quer ser desenhista.

SÃO PAULO – SP

TIRINHAS!

Anabel

© Lancast

por **Lancast**

Animatiras

© Editora Abril S.A.

por **Jean Galvão**

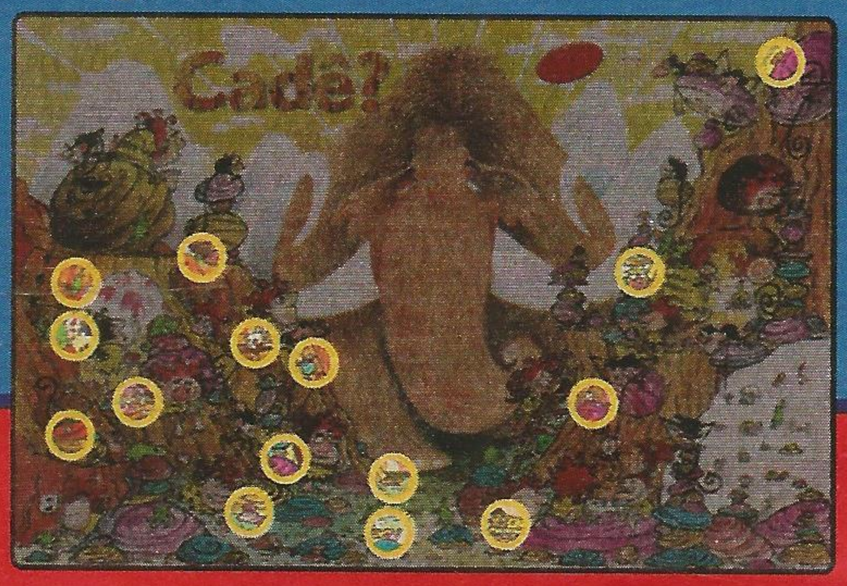
Mamãe Ganso

© 2002 United Features Synd./Interc. Press

por **Mike Peters**

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23



Página 37

A	ZANGADO	F	ZUKA
B	ZUPT	G	ZIG
C	ZUNZUM	H	ZAG
D	ZUZU	I	ZITO
E	ZUZA	J	ZAX

Página 39

www.brandili.com.br

brandili
CRIANÇA TODO DIA

COLEÇÃO
AVENTURAS FANTÁSTICAS
Um Inverno
cheio de histórias
pra contar.

VOE MAIS ALTO COM SUCRILHOS®

Use sempre equipamentos de segurança ao praticar esportes.

Leo Burnett

SUCRILHOS®
Kellogg's®

Desperte o tigre em você.